

www.game-exe.ru
АВГУСТ 2002
GAME
EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
СЧАСТЛИВЫЙ
УЧУ
стр. 19
REPUBLIC
THE REVOLUTION
СТР. 35-42
АНГЛИЯ, АНГЛИЯ
Рекомендуемая розничная цена
журнала — 70 руб., без CD — 45 руб.
4 601357 000055

УЛЬТРА

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

Здравствуйте! Всегда с удовольствием читаю ваше "Игровое железо", каждый раз с нетерпением ожидая тестирования новых комплектующих. Но должен заметить, что не всегда согласен с вами в вопросах, касающихся их устаревания, — в том смысле, что, на мой взгляд, вы рано списываете со счета некоторые из "железок".

К примеру, недавно вы назвали GeForce3 "старичком", чего, честно говоря, ну никак не ожидал. Хорошо, не будем о GeForce3; вот вы говорите, что плата GeForce2 безнадежно устарела, а знаете, на каком ПК играю я? Duron 650, 256 Мбайт 7.5ns SDRAM и TNT2 Ultra, и при этом я не встречал ни одной игры, с которой у меня возникали бы серьезные проблемы в плане fps.

Конечно, понятие "разумные fps" — вещь очень субъективная, и то, что разумно для меня, может быть неприемлемым для вас. Это так. Но не поймите меня неправильно, я не противник компьютерной модернизации, просто хотел сказать, что upgrade можно делать вдвое реже, чем советуете вы, сэкономив тем самым кучу денег. Например, имея Geforce2, нет никакого смысла приобретать GeForce3 или даже 4 (да, да), поскольку нет еще ни одной игры, в которой все эти так называемые "нововведения" добавили бы геймплею хоть каплю интересности (да вы и сами это прекрасно знаете).

А что касается быстродействия, то порой GeForce 2 намного опережает даже GeForce3 (что же касается скорости, которую способна демонстрировать карта GeForce4, стоит задуматься, а нужна ли такая скорость вообще? В течение по крайней мере двух лет не нужна будет точно). Перейти на 32-битный цвет? Зачем? Меня вполне устраивают и 16 бит, и, я думаю, со мной согласятся многие. Антиалиазинг не нужен вообще! Ну а шейдеры — это всего лишь сказка, красивая, но безосновательная. Подумывал было на днях об апгрейде, а потом решил: да с какой стати? моей родной "ультрочке" еще работать и работать! Чего мы с ней только не повидали (Blade of Darkness, Etherlords, Medal of Honor, Ghost Recon и даже Aquanox!), и еще повидаем немало!..

А может, я в корне не прав? Тогда вразумите несведущего. Спасибо.

Александр.

Николай Радовский (nradov@game-exe.ru): *Дорогой Саша! Я абсолютно уверен, что GeForce3 давно и безнадежно устарел. Всем обладателям этого хлама нужно немедленно сдать его в фонд помощи детям-сиротам и немедленно бежать в магазин за позолоченной GeForce4 Ti4600 (ни на что другое уважающий себя игрок, разумеется, размениваться не должен!). Любые процессоры медленнее двух гигагерц и мониторы с диагональю менее 21" следует незамедлительно пожертвовать на строительство кемеровского ДК "Металлург". Так мы не только избавимся от бесполезного железа, но и поспособствуем развитию родной культуры.*

Помилуйте, звание "старичка" я присвоил GeForce3, конечно же, в ироническом запале. Не зря эпитет был заключен в кавычки (кстати, в моем ПК установлен именно GeForce3). Просто ускорители сегодня успевают "устареть" еще до того, как половина их возможностей станет востребована, и бороться с этим, боюсь, бесполезно. Либо гонка вооружений — либо застой. Только мы, покупатели, решаем, платить ли за новые "фичи" или довольствоваться старым железом, причем каждый отвечает на этот вопрос САМ. Если вы уверены, что ваша система не "тормозит", значит, это правда. Я даже не буду убеждать вас в пользе True Color, высоких разрешений и антиалиазинга. Зачем отравлять жизнь человеку, полностью довольному своим ПК? Душевное равновесие гораздо ценнее любой "новорусской" железки.

КОНВЕЙЕР

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

Сразу признаюсь, постоянным дорчитателем вашего журнала не являюсь, а так, захожу "на огонек" от случая к случаю. Отрадно при этом заметить, что .EXE-огонек всегда интеллектуально, информативно и эстетически приятен.

Поводом же для письма послужил номер вашего журнала за июнь с.г. и вся его начинка. Глубокое спасибо, мерси, данке! Вы, со свойственным вам стилем, наконец-то помогли мне доформулировать то, что уже года два (с момента обретения ПК) вертелось в моей дотошной голове. Мой срок общения с железом, я понимаю, тот еще. Но случалось мне видывать старые игры, случалось и новые, случалось интересные, случалось просто модные. А провокационный вопрос, ПОЧЕМУ в Soldiers of Fortune, Red Faction и Renegade похожи аптечки, орущие враги, управление техникой (в последних двух творениях зарубежной игромысли) и пр. и пр, хотя по идее и не должны были бы, я просто приписывал своей фантазии. Может, показалось?

Но доходящее до неприличия лечение не помогало: казалось все больше и больше. Почему в Tiberian Sun, Red Alert и Emperor одинаковые юниты называются по-разному? Почему из всех недавних шутеров достойно пошел по второму кругу только Max Payne, а вот, скажем, воспетый где только можно Wolfenstein изрядно скрипел на обочинах и оставил неприятное чувство изжеванного мочала? Почему в последнее время начинаешь меньше смотреть на скриншоты раскрученных игрушек, перестаешь думать о GeForce4 и отправляешься забавляться с антиквариатом n-летней давности?

Конвейер. Интеллигентному человеку остается только голосить "караул", глядя

на наступление Его Величества Всеобщего Равенства с масс-медиа наперевес.

Что вы, разве позволит современное Цивилизованное Общество Равных позволить кому-нибудь что-нибудь не понимать? Это же преступление против человечности! Нужны ли среднестатистическому американскому (европейскому) тинейджеру "Вангеры"? И не слишком ли много трепа в Planescape: Torment? Опасного трепа, не по существу, без поощрения XP!

И результат: появление Dungeon Siege, злоключения Interplay, победоносное шествие гениальных в своей простоте The Sims. С Interplay вообще парадокс, которому позавидовал бы сам Эйнштейн! Почему после выпуска одной талантливой игры за другой деньги не прибывают, а ровно наоборот — улетучиваются? Разорение Sirtech — из той же оперы. И только Ренегат скалит зубы, а Симы балуются снежками.

Кстати, надо бы запатентовать вот такое изобретение: руку механическую для вкладывания дисков в лоток. После этого дело только за скриптами — чтобы демонстрировать потребителю-с-атрофированными-мозгами замечательный, естественно, мультик...

Спасибо еще раз за просветленный разум и открытый взгляд на этот удивительный пока еще мир.

Mirroy (Mirroy@mail.ru).

КОНКУРС, СНОВА КОНКУРС!

МОСТЫ В СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ

ИТОГИ КОНКУРСА ПО ИГРЕ BRIDGE BUILDER, ОБЪЯВЛЕННОГО В МАЙСКОМ НОМЕРЕ ЖУРНАЛА

Начнем с того, что попросим читателей, приславших мосты к Pontifex (два человека, 8 мостов), не обижаться — конкурс проводился по Bridge Builder, читайте, пожалуйста, в следующий раз условия внимательнее.

Впрочем, особого огорчения эта парочка не доставила: осталось еще около 50 участников, построивших в общей сложности 95 мостов. Как вы думаете, легко ли было хотя бы просмотреть такое количество, не говоря уже о том, чтобы его оценить?.. Ну, ничего, зато сколько удовольствия мы получили, а теперь получите и вы, когда обнаружите эти работы на нашем компакт-диске (см. корневую директорию)!

Что ж, давайте подведем итоги. Мосты были разные, но категорий оказалось не очень много. Первая, весьма многочисленная, посвящена внешнему виду: собаки, коровы, невероятной формы арки, минареты и прочие красоты. Что ж, мы оценили, мосты красивые, но призов, увы, не получилось, — ни в "строгой", ни в "свободной" программе. Видимо, не хватает у Bridge Builder изобразительных возможностей, да и красота без функциональности, увы, мертва...

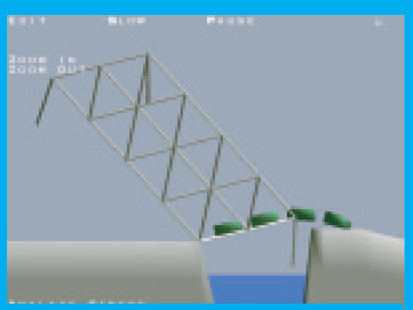
Многие попытались найти "дырки" в математической модели игры. Некоторые из таких мостов сильно зацепили за душу (скажем, flyaway), но до приза чуток не дотянули. Не хватило шарма, изящества происходящего, курьезы — курьезами, но мост — штука серьезная.

Следующая категория — динамическая. В genius2, к примеру, специальный противовес зрелищно опрокидывается, обрывает временную веревочку — и ставит под один из краев собственно моста подпорку. А balance изысканно застывает в нужный момент благодаря маятникам, вовремя проходящим нижнюю точку. Кстати, balance послужил неплохим вкладом в завоевание его автором спецприза в "свободной" программе, хотя и не был главным достижением. Пожалуй, сюда же можно отнести и почти все мосты победителя в "строгой" программе, особенно level2-level5, само существование которых зависит от правильного поведения их подпорок во время движения поезда. Некто **Дима** по прозвищу **"Друн"** (glutenblungen@yandex.ru), поздравляем! Свяжитесь с нами для получения заслуженного приза — подписки на Game.EXE.

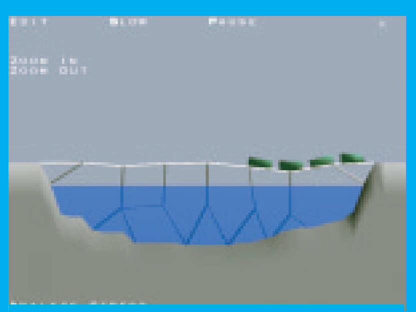
И, наконец, последняя категория — красивые идеи. Скажем, мост, который и принес победу в "свободной" программе, — seagull. Очень зрелищная конструкция, работающая только благодаря системе противовесов, натягивающих подвесные канаты и разгружающих центральную опору. Да, она не разваливается, не выкидывает мост в космос, но инженерное совершенство и красота просто невероятны... **Дмитрий Григоренко из Ижевска** (xerad@udmnet.ru), вас ждет специальный приз (подписка на наш журнал, конечно же)!

Отдельного теплого слова от Господина ПэЖэ требуют творения **Дмитрия Рудкевича** из Димитровграда (visualdima@mail.ru). Цитируем патриарха: "Спецприза "за талантливый подхалимаж" мы не даем, но мосты Pokemon и UCHU, безусловно, очень талантливы и отлично выполнены. Да и поведение Whtnight, пожалуй, одно из самых красивых в категории динамических мостов".

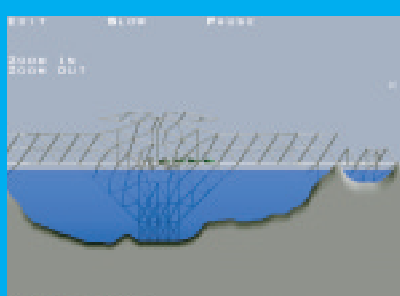
Поздравляем победителей от всей души!



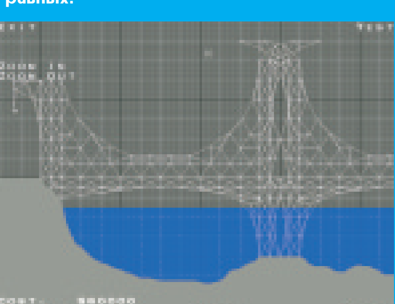
Баланс моста balance не имеет себе равных.



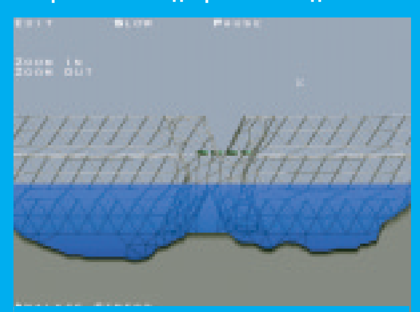
Как оно держится на этих ничем не закрепленных подпорках — загадка.



Мы "обожаем" покемонов, особенно если они умеют шевелить ушами.



Обратите внимание на противовес слева. Поскольку все балки, независимо от длины, имеют одинаковый вес, он смотрится ажурным, несмотря на немалую массу.



Самая устойчивая надпись "EXE" в нашем конкурсе. Все остальные падают и рассыпаются, а по этой даже поезд проезжает...



Белые ночи Петербурга, разводные мосты... А сводить их не надо — надо уметь водить поезда!

GAME.EXE #8'02

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ

НОВОСТИ

СТР. 16

ГОЛОСА

СТР. 28

СТР. 35

ТЕМА НОМЕРА

…"Если вам не по душе относительно безопасная рутина эффективной политики, можно заняться куда более волнующими вещами — организовать сеть… бойцовских клубов". На экране всплывают задворки какого-то склада, где хороводом стоят горожане в тренировочных костюмах…
стр. 35

ПРЕВЬЮ

СТР. 49

РЕЦЕНЗИИ

СТР. 106

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

СТР. 117

ТОЖЕ ИГРЫ

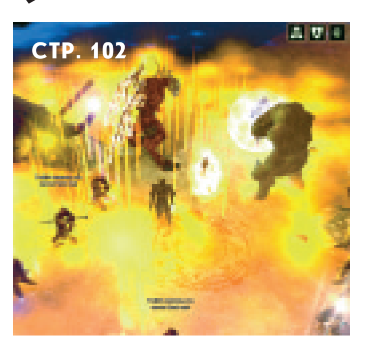
СТР. 128

КОНКУРС, СНОВА КОНКУРС!

СТО РАЗ ВОКРУГ ЗЕМЛИ

Bridge Builder: итоги конкурса мостостроителей

СТР. 2

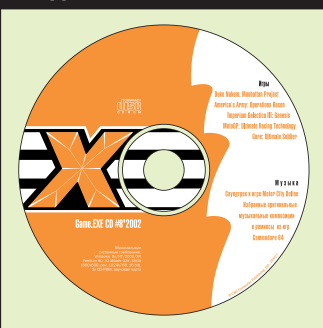




СТР. 59

Natrium (гость сайта Game.EXE), вопрос Олегу Хажинскому, Андрею Ому и Грей, извините, Найту: WarCraft III делали всю мою сознательную жизнь, и меньше всего я ожидал от него отсутствия баланса. Первым шоком было превью на “бету”: за пару месяцев до релиза (для игр с нормальным производственным циклом это все равно, что за неделю) разработчики, вместо того чтобы вносить финальные штрихи, выпускают патч за патчем, пытаясь нащупать баланс. В общем, ну и как вам WC3 — свеженький, с далеко не косметическими исправлениями?

СОДЕРЖАНИЕ .EXE CD #8’02



Игры
Duke Nukem: Manhattan Project
America's Army: Operations
Imperium Galactica III: Genesis
MotoGP: Ultimate Racing Technology
Gore: Ultimate Soldier

Shareware
Набор flash-игр
Miniverse MiniGolf v1.2g
MarbleZone v1.14
New Supaplex beta 0.194
AquaPuzzle Pentic 4.2

Ретро
Ignition (1997 г.)

Утилиты
NetCaptor 7.0.1
"ДИСКо Наблюдатель" 2.1
Light Alloy v1.C Beta
Wallpaper Sequencer 2.1 Final
MP3 Gain 1.0.7
Bookshelf v2.7
Clock Screensaver 2
CuteFTP v5.0 Final
Sidplay
Sidamp
Trillian v0.73

Патчи
Heroes of Might & Magic IV, патч 1.3 для русской версии игры
"Джаз и Фауст", обновление №1
"Ил-2: Штурмовик", обновление версии 1.04 до версии 1.1

Драйверы
Detonator-драйвер для видеокарт nvidia под Windows 2000/XP, v29.42
Detonator-драйвер для видеокарт nvidia под Windows 9x, v29.42

Музыка
Саундтрек игре Motor City Online

А также
Избранные музыкальные композиции из игр Commodore 64 и их ремиксы



ЖК-МОНИТОР SAMPO PD-70FA26!

СТР. 19

Приз предоставлен эксклюзивным дистрибьютором мониторов марки "Sampo" в России — компанией "Марвел".
Тел.: (812) 326-3232, (095) 745-8008
Интернет: www.marvel.ru
E-mail: info@marvel.ru

C&C Computer Publishing Limited

Номер 8 (85), август 2002 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием “Магазин игрушек/ Games Magazine”

115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938
2nd Roschinsky Proezd 8, 115419 Moscow, Russian Federation
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Fax: (+7 095) 956-1938
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)
Заместитель главного редактора
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)
Арт-директор
Денис Гусаков (dgusakov@computerra.ru)
Ответственный секретарь
Николай Давыдов (ndavydov@game-exe.ru)

Обозреватели
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Господин ПэЖэ (pg@game-exe.ru)
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Андрей Ом (ohm@game-exe.ru)
Михаил Судаков (michelle@game-exe.ru)

Корреспонденты
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Александр Металлургический (ironman@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Антон Уткин (frown@game-exe.ru)
Николай Радовский (nradov@game-exe.ru)

Редактор сайта
Кирилл Иванский (hwat@game-exe.ru)

Служба связи с общественностью
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

Переводы
Антон Исупов (antoni@game-exe.ru)
Мария Горбатова (alita@game-exe.ru)

CD
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

Рекламная служба
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Алексей Кадыров (alec@game-exe.ru)
Служба распространения и подписки
ЗАО “Компьютерная пресса”
Тел.: (095) 232-2165 (kpressa@computerra.ru)
Подписка в США•Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc.
Тел.: (301) 881-5973, (212) 673-0776
Техническая поддержка
Вадим Губин (vga@computerra.ru)
Печать
IS-Print Oy, Finland
Тираж 43100 экз.
Цена свободная

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати
Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель
Дмитрий Мендрелюк



ИЗ ЗАПАСНИКОВ

Труды и дни .EXE-папарацци

Безумные выставочные дни оставили за собой не только предыдущий номер (гениальный, правда?), несколько пэйпербэков Кристофера Бакли, обгорелую и раза три облезшую морду лица и купленный по случаю в гетто диск The RZA Hits ("let's go inside my astral plane"), но и несколько страниц отрывочных записей и выписок по итогам встреч с игроселебритиз самого титанического масштаба.



Алекс Гарден (Alex Garden, CEO Relic) не держит корейских обещаний, но исправно улыбается объективу...

BRING THE PAIN

Скажите, personal Elvis, где вы прячете Homeworld 2? Смотрит в сторону: "HW2 в этот раз не завезли... Не хотите ли, кстати, еще раз посмотреть Impossible Creatures?" За год игра не сильно изменилась в лице, поэтому мы раскланиваемся со всей возможной куртуазностью, обоюдно горячо клянемся писать письма мелким почерком и не забывать о днях рождения друг друга.

Организационные тонкости: в нескольких шагах от Гардена слоняется, поглядывая на часы, Крис Тэйлор (Chris Taylor, глава Gas Powered Games) — у нас с ним назначено на том же месте, в тот же час. Тэйлор пышет здоровьем и отбрасывает на окрестности глянцевых солнечных зайцев щеками, часами, браслетами, кольцами: "А ну-ка, дайте посмотреть рецензию на Dungeon Siege... Так! ТАК!! А почему здесь в конце написано "Bad trip. Too bad"?!" Скар мучительно краснеет — никогда, понимаете, не знаешь, где и при каких обстоятельствах придется держать ответ за собственное печатное слово.

Спешу уверить родного отца табуна чугунных дровосеков из Total Annihilation, что оценка 4,4 из 5 — само по себе далеко не Хрен Собачий и что ВПС не пожалел почти сотни трудовых зеленоцелковых, чтобы выписать себе коробку DS авиапочтой в морозную даже летом мАскву. Тэйлор оттаивает: "Тогда вот что... Запишите, что краем уха слышали на выставке сплетню — да-да, именно НЕПОДТВЕРЖДЕННУЮ сплетню, — что Gas Powered всерьез подумывает над expansion pack'ом и сиквелом к DS". Сказать, что в этот момент сверкнула молния и сборная Game.EXE в ужасе и изумлении грянулась оземь, было бы некоторым преувеличением. "Мы, вне всяких сомнений, будем продолжать работать над вселенной DS. Много лет. Может быть, форевер". Глаза Криса мечтательно затуманиваются: "Вообще же, мне очень хочется снова засесть за RTS. За такую, знаете, чтобы земля содрогнулась". Пауза. "Вроде Total Annihilation".

Будничным голосом спрашиваю у Тэйлора, как он может прокомментировать недавно озвученное намерение корейской Phantagram производить Total Annihilation 2...



Будничным голосом спрашиваю у Тэйлора, как он может прокомментировать недавно озвученное намерение корейской Phantagram производить Total Annihilation 2. Тэйлор думает, явственно выбирая наиболее политкорректные выражения. "Скажем так: если эти люди вложат в игру все свои души и сердца без остатка, если они годами будут работать над TA2 круглосуточно и без выходных, то..." На лице Криса размашистым почерком написано сомнение. "Кстати, мне недавно звонил кто-то из Phantagram, мы немного поговорили о TA2, я дал несколько советов".

Чело Тэйлора посещает гримаса, которую мог бы вызвать съеденный целиком лимон.

НЕЕСТЕСТВЕННЫЕ ПРИЧИНЫ

С Романом Рыбариком (Roman Ribarik, CEO Croteam, созидатель Serious Sam) судьба сводит нас в закромах малогостеприимного стенда Take Two. PR-гарпия с неподдельным удивлением спрашивает: "Почему вы говорите по-английски?! Разве Хорватия и Россия — не одно и то



Спрашиваем Тодда, как продается Morrowind. "Феноменально! Игра возглавляет чарты продаж в Штатах, Австралии и некоторых европейских странах. Мы очень довольны".

же?" Обмениваемся скорбными славянскими улыбками.

Роман спрашивает: "А правда, что в России Serious Sam продается по 2 доллара?" Ну, два не два... по три. "С ума, — говорит, — сойти. В Хорватии — исключительно по 40 долларов коробка, нигде в мире наша игра не стоит таких денег!" Результаты получаются соответствующие: "Ушло двадцать экземпляров — и то потому, что я их сам и купил". Еще один грустный повод улыбнуться по-славянски...

На вопрос о творческих планах отвечает предсказуемо: "Мы работаем над Serious Sam: The... гм... Third Encounter". А потом что будете делать? Fourth Encounter? Словно не слышит: "Вы не узнаете "Сэма"! В третьем эпизоде будет 24-25 уровней — почти вдвое больше, чем в SS2E. Потом, внутрь игры будет встроен совершенно новый движок — еще больше монстров, еще более открытые пространства. Пожалуй, мы назовем его "Serious Engine 2". Ну хорошо. Представим на минуту, что SS3E уже стоит на полках магазинов. Чем было бы интересно заниматься Croteam после этого? Роман: "Начать работу над полноценным сиквелом Serious Sam!" Видит выражение лица вашего обозревателя, оправдывается: "Понимаете, небольшой студии вроде нашей трудно создать успешный игробрэнд, и уж когда это получается, за него нужно держаться всеми конечностями".

Это к вопросу о жизнеспособности некоторых сиквелов.

В ЭПИЗОДАХ

Не зайти к Bethesda было решительно нельзя: за считанные часы до вылета рейса Delta Airlines "Москва — Лос-Анджелес" ВПС все еще не мог заставить себя выключить компьютер и идти наконец собирать вещи: сюжет Morrowind повернулся таким невероятным образом, что... Впрочем, не суть.

Тодд Говард (Todd Howard, Bethesda, project leader и senior designer) тщетно пытается показать нам Xbox-версию Morrowind: жирные пиксели, телевизионное разрешение, смог, в котором не видно, куда летит выпущенная нами стрела. Это как после домашнего синематографа смотреть кино посредством переносного черно-белого телевизора "Рекорд". Унесите.

Спрашиваем Тодда, как продается Morrowind. "Феноменально! Игра возглавляет чарты продаж в Штатах, Австралии и некоторых европейских странах. Мы очень довольны".

ВПС, с колотящимся сердцем и скрещенными пальцами всех конечностей: "Тодд, есть ли вероятность, что когда-нибудь Bethesda выпустит Elder Scrolls 4? Доверьтесь .EXE, мы — ни единой живой душе!" Говард: "Вероятность есть. Даже нет, не так: вероятность этого очень высока".

Потом вспомните, где вы прочли об этом первыми.

Двумя днями позже, в день закрытия выставки, толпа в South Hall выносит вашего обозревателя прямиком на Дэвида "ССИ" Перри (David Perry, CEO Shiny). Рассказываю ССИ о том, как при мне волны диких журналистов разбивались о стенд Infogrames, франкофонные сотрудники которого не имели ни малейшего представления ни о том, что такое Shiny (Infogrames, напомним, сожрала компанию за три недели до E3), ни о том, кто придумал червяка Джима. Перри смеется: "В этот раз я инкогнито — мы ничего не показываем, я не раздаю интервью и ни с кем не общаюсь". Инкогнито, возвышающийся над толпой сантиметров на 70, представляет вашему обозревателю свою супругу — ту самую миниатюрную гишпанку, бывшую многие годы постоянным фигурантом нашей светской хроники под псевдонимом "Секретарша Перри". Целую ручки.

Интересуюсь, что с The Matrix. Дэвид: "О, все прекрасно. Игра великолепна. Запомните мои слова: следующий год будет годом нашей игры, а E3 падет перед ней ниц".

Запомнили?

ПО МАТЕРИАЛАМ ЗАРУБЕЖНОЙ ПЕЧАТИ

Несколько завершающих штрихов в нашем обычном формате.

Сотрудники сайта The International House of Mojo (www.mixnmojo.com) удостоились аудиенции у главы LucasArts Саймона Джеффери (Simon Jeffery), выудив из него несколько шокирующих откровений. Первое: "Да, мы будем продолжать выпускать игры серии Monkey Island. Это совершенно точно". Второе: "Конечно, мы не забыли о совместном проекте LucasArts и Planet Moon Studios (создатели гражданина Какбудто. — **А.О.**) — игра активно разрабатывается и ее мировая премьера состоится на E3'2003".

В свою очередь, июльский номер Official Xbox UK Magazine разражается следующим анонсом: "Halo 2 в настоящее время в полный рост разрабатывается в стенах Bungie". Информацию подтвердил руководитель концепции Xbox Джон Эллард (John Allard): "Вместо того чтобы слепить по следам успеха этакую Halo 1.5, девелоперы работают над игрой, которая будет настолько превосходить Halo, насколько Halo превзошла все, что выходило до нее. На магазинных полках — к Рождеству-2003".

Мне нужно говорить, что Halo 2 — эксклюзивный для Xbox проект?

Роман спрашивает: "А правда, что в России Serious Sam продается по 2 доллара?" Ну, два не два... по три. "С ума, — говорит, — сойти. В Хорватии — исключительно по 40 долларов..."



STAR TREK: ELITE FORCE II

www.ritual.com/EF2/index.html

Дата выхода	Не объявлена
Разработчик	
Ritual Entertainment	www.ritual.com
Издатель	
Activision	www.activision.com

Сюжетный шутер от первого лица во вселенной Star Trek. От людей, создавших легендарный SiN. В этом суть.

ОСОБЕННОСТИ

Движок Quake III: Arena, обилие огромных открытых пространств и самое разнообразное окружение: от подземных фабрик и внутренностей кораблей до заснеженной тундры. Слаженные командные действия Hazard Team, мощный сюжет (с обилием вставок на движке и возможностью выбирать фразы во время разговора), а также 13 видов оружия, включая совершенно новые экземпляры.

ТРЕККЕРЫ ИДУТ!

Where No Fan Has Gone Before

Если вы внимательно изучили предыдущий номер Game.EXE, то поняли, что свободных минут в расписании наших редакционных аватаров было не больше, чем страниц в журнале, не отданных под E3-тему. Поэтому посмотреть все до единой игры, которые достойны нашего с вами внимания (а главное — подробно рассказать о них), увы, не получилось. Да и не могло получиться в принципе.

Так, очень мало было сказано об одном из самых ожидаемых шутеров 2003 года — продолжении Star Trek: Voyager — Elite Force, которому девяносто девять процентов творческих сотрудников журнала считают единственной приличной игрой по лицензии Star Trek.

Заботы по созданию Elite Force II, как вы уже знаете, были возложены на наших старых знакомцев из Ritual во главе с громогласным душа-человеком **ЛЕВЕЛОРДОМ** (он же Levelord). К которому мы и обратили свои взоры, полные знаков вопроса, сразу же после возвращения последнего с E3. И Левелорд, даром что старый цэрэушник, не подвел! Все-все-все о второй части игры нам взялись рассказать: дизайнеры уровней **Джерри КИГАН** (Jerry Keehan), **Бенсон РАССЕЛ** (Benson Russell), **Адам БЕЛФЕЛ** (Adam Bellefeuil) и **Ричард ХИТ** (Richard Heath), художники **Брайан ДЖОНС** (Brian Jones) и **Вит ДЖОНСОН** (Wyeth Johnson), гейм-дизайнер **Крис СТОКМАН** (Chris Stockman) и программист **Кен ГАРВАРД** (Ken Harward). Замечательные, если разобраться, люди. Хотя чрезмерная увлеченность StarЪ TrekЪ, помяните наше слово, еще никого до добра не доводила…

Game.EXE: Начнем, если позволите, издалека. Что для вас значит SiN (эх, зажигательная была вещица…)? Как вы смотрите на нее с высоты сегодняшнего дня?


Левелорд (Levelord).

Левелорд: SiN стал для нас чем-то вроде тренировочного лагеря: а) из нас выбили все дерьмо, а это не слишком приятно, и б) в то же время SiN сделал нас сильнее, и, мне кажется, лишь благодаря ему мы до сих пор живы. Если же кого-то интересует мое скромное искреннее мнение (хотя скромность дается мне с большим трудом), то SiN был и остается великой игрой. Ему не представилось случая показать себя во всей красе, потому что мы торопились с релизом, проморгав в итоге кучу "багов". Они, разумеется, впоследствии были устранены, однако за ошибку пришлось дорого заплатить. Но мы усвоили этот урок.

.EXE: А вот скажите, как вы отнеслись к выпуску аниме по мотивам вашей первой игры? SiN в представлении мультипликаторов довольно жесток, но (на наш взгляд) очень динамичен…

Левелорд: Обожаю это аниме! Каждый раз, когда я выбираю в прокате DVD, на глаза попадется название "SiN". Эти парни проделали отличную работу! Уйма насилия, замечательная мультипликация… К тому же они убили маленького дегенерата J.C. и заменили его двоюродной сестрой (очень симпатичная малышка).

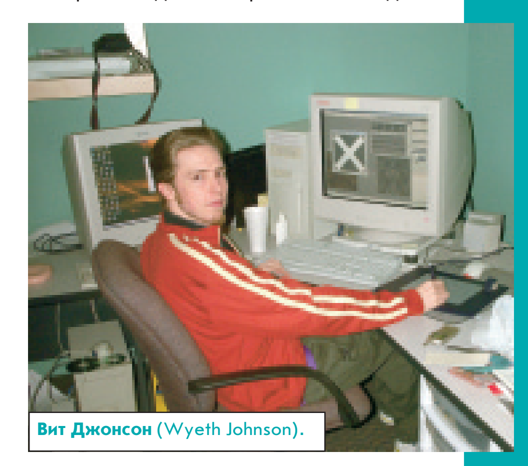
.EXE: Между тем игроки никак не могут успокоиться — все ждут продолжения. Но вы как будто этого не замечаете…

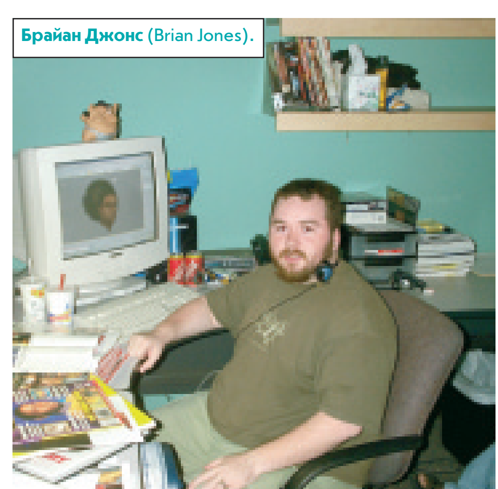
Левелорд: Как я уже НЕ РАЗ говорил, никто не хочет сделать SiN II сильнее нас. Мы обсуждаем эту тему по меньшей мере раз в неделю. Проблема лишь в свободном времени и деньгах, коих всегда не хватает. Сейчас у нас на руках Elite Force II и еще один крупный проект, причем обе игры надо сдать точно в срок. А деньгами тут не пахнет, потому что SiN — наша собственность. Издатель и слушать ничего не будет, если вы прежде не покажете ему законченный дизайн-документ и демо-версию. И даже тогда его будет трудно убедить. Однако я… продолжаю упорто утверждать, что SiN II обязательно появится, и даже, возможно, в ближайшие пару лет!

Вит Джонсон: Огромное количество персонажей первой части игры (как и отношения между ними) были прорисованы весьма поверхностно, а с современными технологиями мы смогли бы вдохнуть в них новую жизнь, факт. Я, как дизайнер по спецэффектам, просто мечтаю о том, чтобы поработать над новыми эффектами выстрелов и взрывов, которые в столь динамичной и взрывоопасной вселенной, как SiN, будут очень к месту.

.EXE: Насколько мы знаем, ваш UBER Toolset использовался в American McGee's Alice. Не могли бы вы рассказать о той работе — не так часто над одной игрой трудятся сразу несколько именитых команд.

Левелорд: Наша технология использовалась во многих играх на движке Quake. Medal of Honor: Allied Assault, Return to Castle Wolfenstein, Bond: Agent Under Fire (PlayStation 2, GameCube, Xbox), Alice, Heavy Metal: FAKK², SiN, Wages of SiN, Myth III: The Wolf Age… И это — вторая причина, по которой мы до сих пор живы. Хотя две


Вит Джонсон (Wyeth Johnson).


Брайан Джонс (Brian Jones).

разные компании нечасто работают над одним и тем же проектом, ничего сверхъестественного в этом нет. Мы отлично ладим. Мне кажется, у Матушки России очень похожие отношения с Соединенными Штатами. Все думают, что из-за конкуренции начнется война или иной конфликт, однако на самом деле мы очень похожи и вообще лучшие друзья. В конце концов, здоровое соперничество лишь делает каждого из нас сильнее.

Вит Джонсон: Когда Alice была близка к завершению, меня еще не было в Ritual Entertainment, хотя я занимался тестированием этой игры для Rogue Entertainment, ее разработчика. И я отлично помню, как глазел на все эти крутые скриптовые сценки и спецэффекты, играя в Alice с остальной командой, и поражался, как можно было создать нечто подобное. Теперь, попав в Ritual и познакомившись с этим инструментарием, так сказать, изнутри, я понял, как сильно повезло тем командам, которые работали с нашим "конструктором". Без сомнения, технология распределения выгодна для обоих коллективов, однако она не может помочь ничем, кроме еще большего увеличения потенциала разрабатываемой ими игры.

.EXE: Неполиткорректный вопрос: как вы лично (не как девелоперы-на-зарплате, но как потребители) относитесь к сериалу Star Trek и играм, которые строгаются по его мотивам?

Кен Гарвард: Я вырос на Star Trek (смотрел его вместе с дядей), поэтому всегда считал себя большим поклонником этого сериала. Ко всему прочему я обожаю шутеры от первого лица, поэтому играл в Klingon Honor Guard и Elite Force. По-моему, EF была великой игрой.

Вит Джонсон: Должен признаться, я был поражен, узнав, сколько в Ritual поклонников Star Trek. Мне кажется, что все до единого жутко рады поработать со вселенной, у которой так много фанатов. Скажу больше: было несколько человек, которые поначалу скептически относились к этой лицензии, но теперь их легко можно застукать за просмотром очередной серии Star Trek на рабочем месте. Обожаю Star Trek и очень рад поработать над тем, что раньше было всего лишь моим хобби.

Брайан Джонс: А вот я не был таким уж большим поклонником сериала, хотя регулярно смотрел серии из сезона Voyager. Но, как только начал работать над этим проектом, по-настоящему втянулся: пересмотрел эпизоды из сезонов The Next Generation и Deep Space 9, познал всю глубину мифологии Star Trek... Что касается игр, то я увлекся лишь Elite Force и Deep Space 9: The Fallen.

Ричард Хит: Я считаю, что любая интеллектуальная собственность, столь же крупная, как Star Trek, должна обзаводиться множеством видеоигр, карточных игр и просто игрушек. Все они, разумеется, сильно разнятся по качеству исполнения. Некоторые очень хороши, другие — не очень, от этого не уйти. В Ritual, к счастью, много "треккеров", и все мы искренне хотим сделать нечто, способное с головой погрузить игроков во вселенную Star Trek.

.EXE: С головой, говорите? А вот нам показалось, что скриншоты Star Trek: Elite Force II, опубликованные в Сети, больше всего напоминают... оригинальную Elite Force. Первое впечатление смазано. Челюсть не хочет укладываться на пол. Неужели вы используете наработанный материал (текстуры, модели)?

Вит Джонсон: На момент этого интервью игра закончена менее чем на 40%. Практически все карты находятся в так называемой "первой фазе" — это значит, что все увиденное вами на скриншотах даже отдаленно не приближается к финальному варианту. Модели-болванки и текстуры — это неотъемлемая часть разработки уровней, так что большинство персонажей и почти все виды оружия обязательно изменятся. Обнародование шотов и прочей информации на столь ранней стадии разработки — необходимое зло, на которое приходится идти компаниям вроде нашей. На этом этапе каждый компонент игры может быть взят и тщательно проанализирован, как будто речь идет о финальном релизе, хотя на самом деле первоочередная цель всего этого цирка — показать людям, что разработка движется, что есть какой-то прогресс. Я уверен, что через некоторое время ваше мнение об Elite Force II полностью переменится, ибо то, над чем мы работаем сейчас, по сравнению с выложенным в Сеть, — это день и ночь.

Брайан Джонс: Вот именно. Могу вас уверить, что мы используем очень ничтожное количество наработок (если они вообще есть) из первой игры. В EF2 вы увидите множество элементов, которые в оригинале были обычными текстурами, а сейчас честно смоделированы, да еще и в более высоком разрешении. К тому же мы уделяем огромное внимание деталям. Вот вам замечательный пример — ниши Боргов. В Elite Force они представлены в виде обычных, надлежащим образом раскрашенных текстур. А у нас это самые настоящие модели.

.EXE: Гм... Честно сказать, мы и в мыслях не держали, что с Elite Force II может быть что-то не так. Просто решили окончательно развеять кое-какие сомнения... А вот скажите, нет ли у вас ощущения, что First Person Shooters в последние год-полтора топчутся на месте? Собираетесь ли вы как-то расцветить жизнь играющего в EF2?

Левелорд: Это самая обычная болезнь роста. Игры и компьютеры до сих пор почитаются за диковинку, однако уже достигли предела своего развития. Это значит, что все виденное нами ранее было чем-то новым и потрясающим... А теперь вместо инноваций и шокирующих прорывов начнутся сплошные усовершенствования и упор на реализм. Подумайте о фильмах и комиксах... С ними все именно так и обстоит. Жанры устоялись, а стили получили названия.

Крис Стокман: Во-первых, мы работаем как раз для того, чтобы хотя бы наша планка поднималась все выше. Во-вторых, я не согласен с тем, что шутеры не эволюционируют. В современных играх мы видим тонны скриптовых сценок, которыми раньше и не пахло; окружающая обстановка невероятно детализирована, а взаимодействие между персонажами и правильная подача сюжета играют значительную роль в большинстве FPS. Мы наполним EF2 всеми этими элементами — и пойдем еще дальше.

Вит Джонсон: Я считаю, что жанр шутеров от первого лица просто-напросто совершенствуется, а четкие границы между жанрами постепенно размываются, поскольку игры стараются вобрать в себя все больше и больше тех элементов, которые делают другие



Один из тех — самых ранних — скриншотов, призванных показать игрокам, что проект движется своим чередом. Не забудьте — все текстуры и модели будут полностью переработаны!

жанры столь интересными. Elite Force II, несомненно, будет прогрессивен во всем, что касается командного ИИ и изображения вселенной Star Trek. Обычно FPS-игроки ищут некую основную составляющую геймплея, сдобренную чем-нибудь новеньким. И Elite Force II даст им это, используя наработки всех предыдущих игр этого жанра.

Ричард Хит: Игры эволюционируют всегда. Любой проект несет в себе какую-то новую идею или особенность, которой не было прежде. Игрокам нравится разнообразие, а место (в отличие от времени) для новых задумок есть всегда. Словом, я верю в то, что игра может быть успешной, даже если не несет в себе никаких инноваций. Мы хотим сделать из EF2 игру, которая обладала бы большим эффектом погружения и более крепким сюжетом и при этом предлагала игроку немного более изощренный геймплей, нежели обычная стрельба.

Джерри Киган: …А вообще, друзья, наполнять игры должной атмосферой становится все сложнее. Проблема в том, что вам постоянно нужно делать больший объем работы за один и тот же промежуток времени, а это не такая уж легкая задачка.

.EXE: В чем изюминка проекта? Чем вы больше всего гордитесь в этой игре?

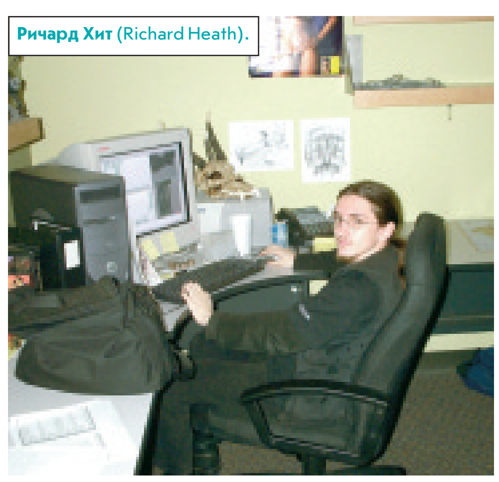
Крис Стокман: Мне кажется, что наши сражения — это нечто особенное. Шон Кетчерсайд (Shawn Ketcherside), наш гуру по разработке ИИ, приготовил кое-что по-настоящему сногсшибательное. К примеру, каждое из созданий в игре имеет по нескольку видов атак, а их поведение будет меняться в зависимости от того, кто находится поблизости.

Брайан Джонс: Нашей основной задачей при разработке EF2 стало создание гораздо более привлекательного сюжета, нежели в первой части.

.EXE: Одним из самых сильных моментов первой Elite Force была Большая Перестрелка с вторгшимися на корабль врагами в самом начале игры. Выглядело — "на ура". А как обстоят дела с "командной игрой" в Elite Force II?

Джерри Киган: Игрок возьмет на себя роль Монро и будет выполнять миссии как в одиночку, так и со своими напарниками из Hazard Team.

Ричард Хит: Мы стараемся соблюсти баланс между одиночной и командной игрой. Я уверен, что слово "команда" прозвучит в EF2 гораздо более твердо, чем в первой части. Здесь полным-полно миссий, в которых ваши напарники играют довольно значительную роль, — и эти миссии могут полностью изменить внешний облик игры. По мере продвижения по сюжету вы заметите, что в игре существуют не только напарники, но и другие персонажи, которые просто жаждут вам помочь.


Ричард Хит (Richard Heath).

.EXE: А какого рода окружение будет в EF2? Корабли-инсайд, завораживающие виды чужих планет?

Адам Белфел: Мы нацеливаемся на создание гораздо более разнообразного окружения, чем в оригинальной Elite Force, и пытаемся заставить движок Quake 3 работать с огромными открытыми пространствами, дабы можно было их вволю исследовать, наслаждаясь замечательными видами. В игре будет уйма экзотических мест, которые надо будет посетить: от каменистых пустынных скал до снежной тундры (плюс все, что находится "посреди"). Миссиям на планетах в EF2 будет уделено повышенное внимание.

Брайан Джонс: Мы действительно стараемся сделать уровни побольше, и вы обязательно увидите несколько нерядовых уголков. Я думаю, Ritual уже доказал, что умеет работать с открытыми пространствами, верно? Вот их-то мы и перенесем в EF2.

Кен Гарвард: Хотя парочка известных кораблей в игре появится обязательно. Без кораблей тут нельзя.

Вит Джонсон: Особенно без U.S.S. Enterprise NCC 1701-E. Вообще говоря, фанаты Star Trek и хардкорные FPS-игроки хотят увидеть в игре много разных миров и созданий, поэтому мы стараемся угодить всем. Окружения будут варьироваться от пещер до далеких планет, от городов до подземных фабрик, от мистических цивилизаций Чужих до вполне привычных мест вроде Академии Звездного Флота (Starfleet Academy). Думаю, правильным словом будет "разнообразие".

.EXE: Вторая часть Elite Force будет столь же "пацифистской", как и первая (там почти никто не умирал "всерьез")? На какой возраст игроков вы ориентируетесь?

Ричард Хит: Star Trek существует во вселенной, которая находится в состоянии перманентного конфликта, несмотря на то что постоянно стремится к миру. Сериал не содержит насилия и большого количества смертей, поэтому, учитывая его огромную аудиторию и средний возраст зрителей, будет разумным следовать тем же канонам и в игре.

Брайан Джонс: Star Trek всегда был настолько близок к истинной научной фантастике, насколько это вообще возможно. Мы постараемся сделать то же самое.

.EXE: Какие элементы геймплея, помимо стандартной для FPS стрельбы, будут присутствовать в EF2 (шпионаж, к примеру, или что-нибудь подобное)?

Адам Белфел: Мы приготовили отличный коктейль из однопользовательского экшена, командного геймплея, исследований и сбора информации. В плане сюжета мы собираемся придерживаться полнейшей интерактивности, снабжая разговоры несколькими вариантами ответов игрока и позволяя ему по-разному выходить из сложившихся ситуаций.

Ричард Хит: В EF2 много элементов, которые не имеют ничего общего со стандартным стилем геймплея "нажимай кнопки и стреляй во все". Как в сериале и фильмах, вам придется помогать товарищам для достижения своей цели, а также собирать различную информацию. Можно будет взаимодействовать с окружающей средой — использовать трикодер для обнаружения лазерных мин, утечек газа, альтернативных путей и вражеских слабостей. Иногда придется пользоваться "искусством невидимости" — чтобы незаметно проскальзывать мимо врагов, или применять свои технические навыки для ремонта корабля. Во многих миссиях игроку придется отложить оружие и попытаться решить проблему мирно. Но не волнуйтесь — экшена будет по самое "не балуйся".

.EXE: А тот парень по имени Бенсон Рассел (Benson Russell), который делал миссию Omaha Beach для Medal of Honor: Allied Assault, — вы поручите ему что-нибудь подобное, начисто сносящее крышу?

Бенсон Рассел: Гм... Давайте-ка проясним ситуацию: я занимался скриптами и геймплеем в миссии "Омаха", Стив Фукуда (Steve Fukuda) сделал практически всю геометрию побережья, Адам Белфел работал над интерьером бункеров, ну а я потом навел на все это окончательный лоск... Вообще, большинство уровней Medal of Honor прошло через руки нескольких дизайнеров. С EF2 мы планируем поступить так же: последовательные усилия нескольких человек просто обязаны привести к наилучшему результату. К тому же в EF2 у меня гораздо больше административных обязанностей, чем в MoH, и я уделяю их исполнению немало времени. В данный момент я в основном работаю над миссиями, которые проходят на U.S.S. Enterprise NCC 1701-E, а заодно прописываю кое-какие элементы геймплея, которые мы хотели бы вставить в игру.

Джерри Киган: Имейте в виду — НИ ОДИН человек не может сказать, что сделал что-то в одиночку. Разработка игры — это КОМАНДНЫЕ усилия, и успех проекта целиком зависит именно от сплоченности команды.

.EXE: "Игра по лицензии Star Trek" — это значит "много разговоров и крупных планов". Сколько полигонов в среднем тратится на модель персонажа и его лицо? Используется ли технология lip synch?

Брайан Джонс: По количеству полигонов персонажи очень разнятся. NPC и всякие твари состоят из 1000-1700 полигонов, на главных персонажей уходит от 1800 до 2300 полигонов, а на боссов — 3500. Ко всему прочему мы используем для "скинов" комбинации текстур с разрешением 256x256 и 512x512.

Кен Гарвард: Разумеется, все персонажи обладают тщательно смоделированными глазами, ртами, зубами и даже языками. А во время заставок на движке (или если персонаж причислен к лику "основных") вовсю применяется синхронизация речи с движениями губ.

.EXE: Нам всегда хотелось узнать, что же все-таки легче делать — продолжение или новую игру?

Вит Джонсон: В обеих ситуациях есть свои плюсы и минусы. Большинство глобальных проблем, которые присущи любой разработке, уже решены в случае с игрой по лицензии, что позволяет нам сконцентрироваться на усовершенствовании вселенной: позаботиться о проработке характеров персонажей, а также обратить взор на окружение и сюжет. А самое приятное в лицензии Star Trek то, что совершенно не ощущается недостатка справочной информации, всяческой схематики и технических спецификаций.

Брайан Джонс: Когда есть какая-то изначальная база, работается гораздо легче, хотя в этом есть и свои проблемы. К примеру, нужно очень тщательно следить за тем, чтобы сиквел ни в чем не противоречил оригинальной игре.

.EXE: Первая часть Elite Force была создана Raven. Почему продолжением занялись вы? Будете ли вы как-то общаться с Raven?

Джерри Киган: Мне кажется, что Raven сейчас слишком занята: ребята взвалили на себя целых три игры... а это для любого девелопера перебор! Поэтому, чтобы вовремя закончить ЭТУ игру, мы работаем напрямую с Activision и Paramount.

.EXE: Раз уж мы заговорили об Activision... Насколько серьезно ваш издатель влияет на вас? И сказывается ли на общении с ним то, что вы делаете "не свою", а лицензионную игру?

Левелорд: Когда вы заняты проектом подобного рода, со стороны паблишеров всегда ощущается определенное "давление". Они потратили кучу денег, чтобы получить права на этот продукт. Они договорились с киноиндустрией и изначальными держателями прав, которые, как известно, давят на них еще сильнее. Хотя это самое "давление" частенько выражается в виде поддержки. Оба издателя, с которыми мы сейчас работаем, крайне полезны. Иногда их помощь несколько неуклюжа, но ничего такого, что помешало бы созданию игры, до сих пор не случалось. Вот как я представляю себе эту ситуацию: Аттила (Ritual) помогает Римской империи (издатель) выиграть войну. Мы выступаем в качестве маленьких и быстрых подразделений, а они командуют огромными армиями.

Ричард Хит: Между разработкой собственной игры и игры по лицензии действительно существует разница. Издатели постоянно на тебя давят, но это их работа. Создание такой игры, как Star Trek, — огромный труд. Я думаю, что издатель это отлично понимает и очень хочет, чтобы она понравилась как фанатам сериала, так и всем остальным. Когда имеешь дело с лицензией, которая тебе не принадлежит, ты берешь на себя большую ответственность и просто обязан оправдать все ожидания. Мы постоянно общаемся с издателем и держателем прав, дабы обеспечить себя всей необходимой информацией. У нас есть собственные идеи и пожелания, однако всегда можно прийти к некоему компромиссу.

.EXE: Спасибо огромное, друзья, за очень интересный и откровенный разговор! До встречи!

Беседу вел **Михаил СУДАКОВ**
(при участии Михаила "Толстого" Кабанова).



По количеству злобных тварей на квадратный метр Elite Force II делает первую часть одной левой.

МУЛЬТИИГРЫ

Во время путешествий в недра отечественных (и не совсем) компаний-разработчиков я подметил один момент. Если у кого-то из команды выдается свободная минутка, он идет пить чай. Если же свободные полчасика выдаются у четырех-десяти человек — они дружно запускают Quake III, или Unreal Tournament, или Counter-Strike, или StarCraft и начинают, образно выражаясь, "рвать друг друга в клочья".

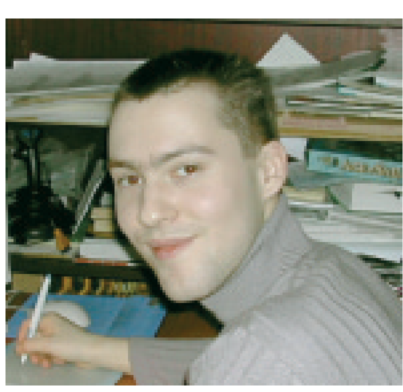
Ну а раз многопользовательские игры правят свободным девелоперским временем и миром, то почему бы .EXE не посвятить им пару страничек? С этой мыслью я приступил к поиску такого чарта, который отражал бы все новые веяния многопользовательской моды, оставаясь при этом как можно более объективным. И такой чарт, что характерно, нашелся — спасибо компании iGames (www.igames.com), тщательно анализирующей статистику бесчисленных мультиплейер-забав и выдающих на-гора ежемесячную сводку в виде "горячей двадцатки".

Опрос разработчиков, без ценных комментариев которых не обходится ни один выпуск "Алгебры", показал, что русскому человеку не чужды буржуйские развлечения. По мере сил он пытается следить за модой, пробуя всевозможные Jedi Knight II и Medal of Honor, балуясь Dungeon Siege и восторгаясь Serious Sam, однако "для души" предпочитает все-таки более традиционные развлечения: StarCraft, Quake и т.п... Кстати, обратите внимание: наши эксперты играют в основном в шутеры от первого лица, лишь изредка уделяя время стратегиям в реальном времени. Это к вопросу о том, какой жанр "главнее".

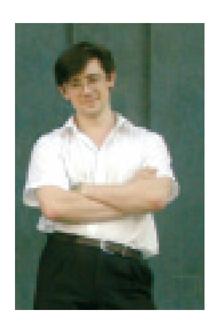
Двадцатка самых популярных многопользовательских игр за май (по версии iGames)

1	Counter–Strike
2	Medal of Honor: Allied Assault
3.	Diablo II
4	Star Wars: Jedi Knight II — Jedi Outcast
5	EverQuest
6	Dungeon Siege
7	Command & Conquer: Renegade
8	Age of Empires II
9	Serious Sam: The Second Encounter
10	StarCraft
11	Unreal
12	Dark Age of Camelot
13	Quake III: Arena
14	Battle Realms
15	Empire Earth
16	Aliens Versus Predator 2
17	Tom Clancy's Ghost Recon
18	Command & Conquer: Red Alert 2
19	Star Wars: Galactic Battlegrounds
20	Return to Castle Wolfenstein

АНДРЕЙ БЕЛКИН
("Акелла", гейм–дизайнер)



Counter-Strike
Бессменный лидер нашего "внутристудийного" хит-парада в течение почти двух лет. Ни одна многопользовательская на моей памяти не вызывала столь длительного и устойчивого эффекта единения всего коллектива студии и такого количества самых разных эмоций, угрожая превратиться в близкую к наркотической зависимость. Пятница, восемь часов вечера, CS — это уже почти синонимы. На самом деле в глубине души мы уже давно ругаем себя за "зацикленность" на этой игре, но, что называется, can't stop. Карты выбираются в зависимости от настроения и числа игроков, но обычно это уровни из стандартного набора: Assault, Militia, Dust, иногда Rats_3. Пробовали, впрочем, строить свои, но для создания хорошей карты нужно много времени, а последнего практически нет. Поэтому предпочитаем просто играть. Впрочем, "Контра" в "Акелле" столь популярна только в нашей студии — к примеру, "корсаровцы" предпочитают Unreal Tournament.



АЛЕКСАНДР ТОЛМАЧЕВ
(New Media Generation, руководитель проекта)

StarCraft
Наверное, нет особой нужды говорить о том, что разработка игр — дело довольно трудное, кропотливое, требующее серьезной концентрации усилий. И понятно, что иногда, после работы, надо выпускать пар. У японцев есть для этого "мальчик для битья" — кукла начальника, у нас же — нечто более интересное — игра "по сетке". В NMG это началось полгода назад с приходом одного сотрудника, притащившего с собой вирус "Старкрафта". Вдруг как-то сразу оказалось, что любителей SC вокруг довольно много, не хватало только небольшого толчка, чтобы запустить процесс виртуальных побоищ. Обычно набирается 4-6 человек, которые разбиваются на две команды. Регулярно просматриваем инетовские "папские реплеи". Встречаются довольно забавные матчи. Бывает, почитываем статьи по тактике на Starcraft.ru. Обычно играем на модифицированном Hunters — компактной карте, рассчитанной на 8 игроков, причем играем довольно злобно. Частенько организуется двойной и тройной "раш" на самого наглого из команды противников или попытка захвата центра и ее (команды) рассечения. Также практикуются частые "дропы" (десантные высадки) и межрасовые комбинации войск (к примеру, очень опасны зиалоты вкупе с медиками). Игра получается довольно интересной, если первые "раши" сорвались и команды организовывают честный "мапконтрол" (контроль всех ресурсов). Тогда игра входит в следующую фазу, главная задача которой — не дать противнику реализовать захваченные ресурсы и овладеть новыми. Среди рас явного приоритета нет,

многие играют Random, хотя я предпочитаю терранов. По крайней мере против зерга очевидные преимущества (в начальной фазе игры) — танки, медики и "стимпак". Иногда ради развлечения устраиваем Full Random: все входят в игру анонимно под одинаковыми именами (скажем, Gamer), потом игроки и составы команд тасуются и запускаются. Иначе говоря, никто не знает, кто с кем в команде, плюс нельзя открывать свой цвет. Этот нехитрый прием убивает излишние страхи по отношению к сильным бойцам и заставляет "зажатых" игроков быть активнее. А кроме того — это просто хорошее развлечение.

НИКОЛАЙ ХУДЕНЦОВ

("Сатурн Плюс", программист)



Unreal Tournament*

Unreal Tournament — отличное средство для релаксации. После длинного рабочего дня голова начинает пухнуть, но стоит лишь сесть за UT, как все приходит в норму. Мы играем по большей части в Deathmatch, хотя стараемся уделять время и другим режимам командной игры (этаж на этаж, "дуэли"). Затягивает страшно, как ураганным геймплеем, так и физикой с динамикой, которые здесь на голову выше того же Quake III. Обычно бегаем по карте DM-Liandri (если в "мясо") или DM-Hydroelectric (если командами)... Не знаю, как другие, а я из оружия предпочитаю ASMD Shock Rifle, Minigun, Pulse Gun, Sniper Rifle и Flak Cannon. Остальное мне не интересно. Кстати, успел отметиться и в Интернете: играю на "Трубе" под ником "CEP)|(AHT_NicK". И неплохо, кажется, играю...

РЕНАТ НЕЗАМЕТДИНОВ

("Акелла", сценарист–дизайнер "Корсаров–2")



QUAKE III: ARENA

Игра почти столь же любима, как и Unreal Tournament. Здесь отличная физика движения персонажа, хотя и немного простоватая, так что геймплей рано или поздно приедается. С другой стороны, Quake III куда веселее UT. Если игра в UT больше напоминает серьезное состязание, то Q всегда абсолютно легок, расторможен и весел. Наши датчики уловили следующую закономерность: в процессе Q-игры взрывы хохота слышны чаще. А вот оружие в Q несколько скучновато, классический стандартный набор. Впрочем, духу игры это вполне соответствует. Резюмируя: весело и быстро. Жаль, что в "Акелле" Q не в особом почете...

Алгебру чарта iGames поверял гармонией экспертных оценок **Михаил СУДАКОВ**.

---

* Игры Unreal Tournament в чарте нет, но, скажите на милость, разве кто-то из вас еще играет в обычный мультиплейерный Unreal? Мы посчитали, что замена вполне правомочна.

ПЛАНЕРКА

Просматривая списки грядущих западных релизов, постоянно ловишь себя на мысли о том, что даты выхода в применении к России следовало бы немного подкорректировать. Что толку в том, что The Elder Scrolls III уже успела возглавить еженедельный чарт от NPDTechworld и вылететь из него, если с нетерпением ожидаемая локализация этой игры от "1С"/"Акеллы" появится лишь в августе? Даже некоторые мои знакомые, более чем хорошо владеющие "международным", твердо намерены поиграть именно в русский Morrowind, потому что: "Неохота напрягаться, переваривая такое количество информации на чужом языке".

Ко всему прочему сводную таблицу релизов КИ на территории России мы не публиковали, дай бог памяти, с первого номера с.г., и за семь месяцев в планах отечественных компаний успело измениться очень, очень многое. Поэтому ведущие издатели и локализаторы были снова в срочном порядке опрошены на предмет новых позиций в своих игровых линейках, результатом чего стала самая полная сводная таблица локализованных и оригинальных релизов, состоящая из 155 позиций! В нее, разумеется, попали лишь те игры, которые появятся в продаже в обозримом, точнее, недалеком будущем.

Единственная просьба к читателям — не относиться к указанным датам (их, кстати, порой было очень трудно выведать) излишне принципиально. Дело в том, что на сроки выхода той или иной игры влияют множество обстоятельств, которые зачастую мало зависят от создателей и переводчиков и о которых среднестатистический игрок не имеет ни малейшего понятия, поэтому нет-нет да и напишет в любимый журнал пару строчек примерно такого содержания: "Вот вы сказали, что игра X выйдет 15 марта. Прошло уже девять месяцев, а релизом и не пахло. Что за дела?!". А дела таковы, друзья, что иногда далеко не "все идет по плану".

Михаил СУДАКОВ.

Название	Издатель в России / локализатор	Дата выхода
I.G.I. 2: Covert Strike	"1С"	Неизвестна
Icewind Dale 2	"1С"	Неизвестна
Lion Heart	"1С"	Неизвестна
Operation Flashpoint: Resistance	"1С"	Неизвестна
Prisoner of War	"1С"	Неизвестна
TOCA Race Driver	"1С"	Неизвестна
World War II: Frontline Command	"1С"	Неизвестна
One Must Fall: Battlegrounds	"1С"/Nival Interactive	Неизвестна
Open Kart	"1С"/Nival Interactive	Неизвестна
Ski Park	"1С"/Nival Interactive	Неизвестна
War and Peace	"1С"/Nival Interactive	Неизвестна
The Elder Scrolls III: Morrowind	"1С"/"Акелла"	Август 2002
Age of Wonders 2	"1С"/"Логрус"	Август 2002
Civil War	"1С"/"Логрус"	Неизвестна
Duke Nukem Forever	"1С"/"Логрус"	Неизвестна
Farscape	"1С"/"Логрус"	Неизвестна
GI Combat	"1С"/"Логрус"	Неизвестна
Hidden and Dangerous II	"1С"/"Логрус"	Неизвестна
Mafia: The City of Lost Heaven	"1С"/"Логрус"	Неизвестна
Mistmare	"1С"/"Логрус"	Неизвестна
Myth III: The Wolf Age	"1С"/"Логрус"	Август 2002
Post Mortem	"1С"/"Логрус"	Неизвестна
Ranse	"1С"/"Логрус"	Неизвестна
Real War	"1С"/"Логрус"	Август 2002
Ring 2: Twilight of the Gods	"1С"/"Логрус"	Неизвестна
Syberia	"1С"/"Логрус"	Сентябрь 2002
Tennis Masters Series 2002	"1С"/"Логрус"	Неизвестна
Trainz	"1С"/"Логрус"	Сентябрь 2002
White Fear	"1С"/"Логрус"	Неизвестна
Trade Empires	"1С"/"Логрус"	Июль 2002
"AquaNox. Сумерки Аквы"	"1С"/Nival Interactive	3 квартал 2002
"Автомагнат"	"1С"/Nival Interactive	3 квартал 2002
"Версаль–2"	"1С"/Nival Interactive	3 квартал 2002
"Лох–Несс"	"1С"/Nival Interactive	3 квартал 2002
«Египет: Мумия и Колдун»	"1С"/Nival Interactive	3 квартал 2002
"Иерусалим"	"1С"/Nival Interactive	3 квартал 2002
"Командир"	"1С"/Nival Interactive	3 квартал 2002
"Ролан Гаррос 2001"	"1С"/Nival Interactive	Неизвестна

Название	Издатель в России / локализатор	Дата выхода
"С.В.И.Н."	"1С"/Nival Interactive	3 квартал 2002
Fuel	"1С"/Nival Interactive	4 квартал 2002
Garfield	"1С"/Nival Interactive	4 квартал 2002
Haegemonia	"1С"/Nival Interactive	3 квартал 2002
Salambo	"1С"/Nival Interactive	4 квартал 2002
Universal Monsters	"1С"/Nival Interactive	3 квартал 2002
"2150: Воды Стикса"	"1С"/Snowball Interactive	Осень 2002
"Автоварвары"	"1С"/Snowball Interactive	Август 2002
"Автостопом по Галактике"	"1С"/Snowball Interactive	3 квартал 2002
"Вальгалла"	"1С"/Snowball Interactive	Июль 2002
"Великая Отечественная: 1936–1946"	"1С"/Snowball Interactive	Ноябрь 2002
"Готика"	"1С"/Snowball Interactive	Осень 2002
"Затерянный мир–4"	"1С"/Snowball Interactive	Осень 2002
"Крестоносцы"	"1С"/Snowball Interactive	Ноябрь 2002
"Легион"	"1С"/Snowball Interactive	Июль 2002
"Отряд "Дельта": Операция "Кинжал"	"1С"/Snowball Interactive	Август 2002
"Отряд "Дельта": Черный Ястреб"	"1С"/Snowball Interactive	Ноябрь 2002
Bandits	"1С"/Snowball Interactive	Ноябрь 2002
Darkened Skye	"1С"/Snowball Interactive	Осень 2002
Dragon Throne	"1С"/Snowball Interactive	Осень 2002
Foo	"1С"/Snowball Interactive	Неизвестна
Moomoins 1–6	"1С"/Snowball Interactive	Неизвестна
ProSoccer 2002	"1С"/Snowball Interactive	Неизвестна
Rock Manager 2	"1С"/Snowball Interactive	Ноябрь 2002
Saga	"1С"/Snowball Interactive	Неизвестна
Simon the Sorcerer 3D	"1С"/Snowball Interactive	Осень 2002
Tachyon: The Fringe	"1С"/Snowball Interactive	Осень 2002
"Бешеные псы"	"Акелла"	Март 2003
"Глаз Дракона"	"Акелла"	Октябрь 2002
"Готика–2"	"Акелла"	4 квартал 2002
"Дальний Запад"	"Акелла"	3 квартал 2002
"Дикие небеса"	"Акелла"	3 квартал 2002
"Другая война"	"Акелла"	Сентябрь 2002
"Опустошение"	"Акелла"	3 квартал 2002
"Песнь войны"	"Акелла"	Июль 2002
"Рыцари креста"	"Акелла"	Июль 2002
1000 Years	"Акелла"	Август 2002
Cargo Tycoon	"Акелла"	3 квартал 2002



Акелла
Another war
Другая Война
pc cdrom
MIRAGE
interactive
CENEGA
"Другая война" – это захватывающая ролевая игра, выполненная в лучших традициях изометрических компьютерных RPG. Действие разворачивается во время Второй Мировой войны на территории оккупированной Европы. Главному герою предстоит спасти из плена лучшего друга и сорвать секретную операцию фашистской Германии. Огромный насыщенный мир (от французских провинций до блокадного Ленинграда), сложная ролевая система и приятная графика "Другой войны" понравятся как опытным, так и начинающим игрокам. Разработчики по праву гордятся:
- 120 видами оружия и более чем сотней видов солдат
- Впечатляющими размерами игры: более 1000 сцен в разрешении 800x600
- Продуманным, интригующим сюжетом
- Складным изометрическим движком, поддерживающим ряд уникальных эффектов
- Выбранной тематикой: это - не фентези, это - Война!
© 2002 "Akella"
© 2002 "Cenega"
© 2002 "Mirage interactive"
www.akella.com
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
оптовая продажа: (095)728-2328
акелла™

Название	Издатель в России / локализатор	Дата выхода
KnightShift	"Акелла"	Ноябрь 2002
World War II: Panzer Claws	"Акелла"	Сентябрь 2002
Grand Theft Auto III	"Бука"	10 сентября
"Скорая помощь–2"	"Новый Диск"	Август 2002
"Варлорды: Боевой клич–2"	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Август 2002
"Враждебные воды: Территория смерти"	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Сентябрь 2002
"Зидан: Кубок мира"	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Август 2002
"Лорды войны"	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Август 2002
"Матчбол"	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Июль 2002
"Миры Жюля Верна: Тайна Наутилуса"	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Сентябрь 2002
"Полуночный драйв"	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Июль 2002
"Силы вторжения"	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Сентябрь 2002
"Угол атаки"	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Июль 2002
"Эскадра смерти"	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Август 2002
Agassi Tennis Generation 2002	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Июль 2002
Airline Tycoon Evolution	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Октябрь 2002
Beach Soccer	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Ноябрь 2002
Defcon: Superpowers	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Октябрь 2002
Dino Island	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Сентябрь 2002
Expendable	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Ноябрь 2002
Fire Department	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Ноябрь 2002
Gore: Ultimate Soldier	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Октябрь 2002
Gun Metal	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Март 2003
Incoming	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Октябрь 2002
Inquisition	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Декабрь 2002
Iron Storm	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Декабрь 2002
Join The Band	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Ноябрь 2002
Kaan Barbarian's Sword	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Декабрь 2002
Micro Commandos	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Октябрь 2002
Mobile Forces	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Сентябрь 2002
Off Road Arena	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Сентябрь 2002
Paris City Builder	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Декабрь 2002
Platoon	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Ноябрь 2002
Quiz Foot Challenge	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Август 2002

Название	Издатель в России / локализатор	Дата выхода
Rage Rally	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Октябрь 2002
Savage Arena	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Ноябрь 2002
Stealth Combat: Ultimate War	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Сентябрь 2002
The Curse	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Декабрь 2002
The Partners	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Август 2002
Thorgal	"Новый Диск"/"Медиа–Сервис 2000"	Ноябрь 2002
"Большие гонки–2"	"Новый Диск"/Snowball Interactive	Октябрь 2002
"Осада Авалона: Том I"	"Новый Диск"/Snowball Interactive	Август 2002
"Осада Авалона: Том II"	"Новый Диск"/Snowball Interactive	Сентябрь 2002
"Осада Авалона: Том III"	"Новый Диск"/Snowball Interactive	Октябрь 2002
"Король друидов"	"Руссобит–М"	Август 2002
"Новый Мировой Порядок"	"Руссобит–М"	Сентябрь 2002
"Противостояние–4"	"Руссобит–М"	Август 2002
"Рождественский курятник"	"Руссобит–М"	Ноябрь 2002
"Танковая гвардия"	"Руссобит–М"	Август 2002
AquaNox: Relevation	"Руссобит–М"	Январь 2003
Cold Zero	"Руссобит–М"	Декабрь 2002
K. Hawk – Survival Instinct	"Руссобит–М"	Сентябрь 2002
Neverlands	"Руссобит–М"	Декабрь 2002
Secret Ops	"Руссобит–М"	Декабрь 2002
"Детективное агентство V.I.P."	"Руссобит–М"/Revolt Games	Июль–август 2002
"Дорожное приключение"	"Руссобит–М"/Revolt Games	Июль–август 2002
"Промышленный гигант–2"	"Руссобит–М"/Revolt Games	Сентябрь 2002
Batman Vengeance	"Руссобит–М"/Revolt Games	Август–сентябрь 2002
Cultures 2	"Руссобит–М"/Revolt Games	Июль 2002
The Sum of All Fears	"Руссобит–М"/Revolt Games	18 октября
"Безумный мини–гольф"	New Media Generation	18 июля
"Безымянная война"	New Media Generation	Сентябрь 2002
"Боулинг"	New Media Generation	18 июля
"Мир американских горок"	New Media Generation	18 июля
"Сезон большой охоты"	New Media Generation	18 июля
"Стармагеддон"	New Media Generation	15 июля
Ghost Recon: Desert Siege	New Media Generation	15 августа
Team Factor	New Media Generation	8 июля

ENCLAVE

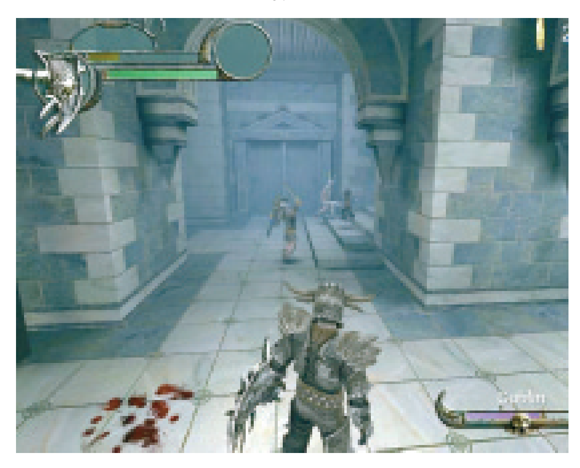
www.enclave.de	
Дата выхода	Конец 2002 – начало 2003 гг.
Жанр	Слэшер
Разработчик	
Starbreeze Studios	www.starbreeze.com
Издатель	
Conspiracy Entertainment www.conspiracygames.com	

ОТ СУДЬБЫ

Откровенно говоря, изначально мы не собирались ПИСАТЬ об Enclave. Идея презентации этой игры была изящна и проста: напечатать несколько тщательно отобранных скриншотов, сопроводив их интригующей подписью: "Угадайте, что это: Blade of Darkness 2 или Rune 2?". Выигравшие этот своеобразный конкурс вполне могли бы получить полугодовую подписку на журнал. Увы, не сложилось — дорогая редакция посчитала вопрос нереально сложным.

И правда, спутать Enclave с одной из вышеперечисленных игр проще простого. Знакомая перспектива от третьего лица, родное "средневековое" окружение, огромные колюще-режущие инструменты в руках протагонистов и такая, простите, похожесть на BoD, что порой кажется — подсунь бета-тестеру из Starbreeze уровень из нашей "Второй лучшей игры 2001 года", он не заметит подмены, порядка ради посетовав на непривычное управление и "какой-то удивительно незнакомый интерфейс". Вы, скорее всего, назовете Enclave клоном — и жестоко ошибетесь.

На самом деле родословная этой игры тянется аж с 95 года, когда команда программистов-энтузиастов, называвшаяся тогда Triton, выпустила шокирующе красивую неинтерактивную демо-версию Into the Shadows (ныне легендарную), которая уже в те бородатые времена могла похвастаться отличным освещением (с реалистичными тенями от нескольких источников света), крайне натуральными движениями персонажей и пр. Но игра так и не дотянула до релиза (равно как и следующий проект Starbreeze — ролевой экшен Sorcery), однако, ог-




SAMSUNG
ELECTRONICS
www.x-ring.ru
www.x-net.ru
Новая серия компьютеров
с монитором
Samsung SyncMaster
X-RING
для дома
X-RING для дома
PIII-850 / 256 / 20GB / FDD / SVGA 32MB / CD / modem
+ мониторы SyncMaster Samsung 17" - 19" DF, DFX
+ экономичный лазерный принтер Samsung ML-4500
для офиса
X-RING для специальных бизнес-приложений:
P4-1200 / 512 / 40GB / FDD / SVGA 64MB / Combo / modem
+ ЖК мониторы SyncMaster Samsung 151 B, 171 S, 171 MP





лядываясь назад, приходится признать, что Enclave — это тот самый несостоявшийся Into the Shadows, над могилой которого прорыдала не одна тысяча потенциальных покупателей.

Оказалось — жив, курилка. И даже, вы удивитесь, цветет и пахнет, щеголяя парочкой довольно интересных особенностей: к примеру, наличием двух совершенно разных кампаний, "За добро" и "За зло". Согласитесь, вы многое отдали бы за возможность влезть в шкуру какого-нибудь демонического существа из BoD и показать всяким амазонкам, рыцарям и гномам, у кого длиннее секира. Каждая сторона предоставляет на выбор ровно шесть классов персонажей, причем каждый выбранный воин с легкостью поддается кастомизации, а по мере прохождения игры к вам будут присоединяться еще и союзники, которых полагается беречь, покупать им новую одежку, оружие и прочие полезные вещи.

В Starbreeze клянутся, что графическая часть Enclave заткнет за пояс любую игру не только параллельного жанра, но и, образно выражаясь, "ваще". Скриншоты все вышесказанное не подтверждают и не опровергают: если модели персонажей и архитектура выглядят на " five", то сумасшедшего освещения "по-блэйдовски" явно не хватает. Разработчики, впрочем, намереваются отыграться на интерактивности уровней и отточенной боевой системе, позволяющей с одинаковым изяществом пользоваться как всевозможными луками/арбалетами, так и колюще-режущим оружием: наносить отдельные удары, исполнять комбо-серии и уходить в глухой блок (для этого, кстати, вовсе не обязательно использовать специальную клавишу — иногда достаточно повернуться к врагу щитом).

Словом, на горизонте вырисовывается однозначный если не "убийца", то уж как минимум конкурент Blade of Darkness 2, которая, как все вы знаете, уже (наверняка) находится в разработке. Единственное, что может помешать появлению Enclave на ПК, — ее сугубо приставочная природа. Владельцы Xbox увидят игру уже в июле-августе, а вот нам какое-то время придется грызть ногти. И упаси Enclave бог повторить судьбу своих предшественниц...

Михаил СУДАКОВ.

ЭФИРНАЯ ЛОМКА

"ДЕМИУРГИ-2"

www.etherlords.com	
Дата выхода	1 квартал 2003 г.
Жанр	Походовая стратегия
Разработчик	
Nival Interactive	www.nival.com
Издатель	
"1С"	http://games.1c.ru

Если вы не можете жить без Эфира, если вы грезите Эфиром, если вам нравится вытворять с Эфиром различные вещи, то это тревожный сигнал: пора навестить нарколога. А может, вы просто фанат "Демиургов"? Тогда я попал по адресу. Имею превеликую радость сообщить вам о грядущем явлении второй части сего великолепия.

Если верить представителям разработчика, "Демиурги-2" сохранят все сильные стороны первой части и обретут новые прелести'n'вкусности. В частности, встречайте 32 новых заклинания и 16 свежих тварей, которые могут быть использованы героями любой расы. Кроме того, введена возможность создания собственных артефактов. А специально для любителей онлайновых потасовок в игру включены два новых режима многопользовательских дуэлей.

Новые "Демиурги" будут содержать четыре кампании с нелинейным сюжетом. Действие каждой будет разворачиваться вокруг главного героя, который пройдет с игроком всю кампанию до конца. Его опыт, умения, заклинания и руны будут сохраняться при переходе из миссии в миссию. Дань моде. Каждая миссия спроектирована так, чтобы ее можно было пройти самыми разными способами. Герои смогут плавать на кораблях и сражаться с водными монстрами, использовать подземные туннели и телепорты. Игрок будет иметь возможность носить с собой все нужные заклинания, изменять "колоду" и покупать руны в любой момент, что сделает игру более гибкой. Для тех, кому четырех кампаний покажется мало, разработчики обещают добавить в комплект редактор собственных сценариев и кампаний.

Все эти прелести, дорогие эфироманы, вы обязательно сможете ощутить на собственной шкуре в весьма недалеком будущем.

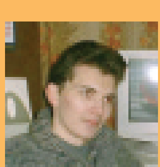
Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ.

ЭТО МЫ, ГОСПОДИ (ЖАРА!)

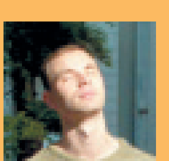
Лето. Ах, черт дери, непутевое московское лето. Лечь бы на дно, как подводная лодка, — спрятаться от пеленга липкой жары. Или — хотя бы! — с головой погрузиться в виртуальные глубины симулятора настоящей русской зимы. И чтоб бочковой квас внутривенно. И чтоб мороженое в метель, две порции, а сам в легких ботиночках, под её окнами, как последний дурррак. И чтобы, когда устанешь и продрогнешь до зубовного твиста, можно было телепортнуться на пристань "Ока", что стоит аккурат там, где нежнейшая р. Нара впадает в одноименную с пристанью последнего лета детства великую подмосковную реку. Ах... Но нет. Вместо этого — пачками не менее горячие хиты и просто очень хорошие адреналиновые игры. Жарко же, Господи! Средневзвешенная .EXE-игра отчетного месяца в этот раз носит незатейливое, но очень прочувствованное название. Судите сами: TheftCraft 3: Morrowinter Auto Wars. Читайте, почему так получилось:

Маша АРИМАНОВА
Игрой июня ваша любимая обозревательница решительно называет Grand Theft Auto 3. Но вовсе не по тем причинам, о которых вы. Это очень смешная игра. Вы знаете, к примеру, что здоровье там следует поправлять посредством общения с девушками определенной наружности, суточного цикла и строгого ареала обитания, каковых должно везти в парк и там восстанавливаться с ними вплоть до истечения запаса наличных денег. Причем есть значительное различие в скорости восстановления в зависимости от того, владеете ли вы в текущий момент двухместным открытым седаном или же уютным купе...

Дмитрий ЛАПТЕВ
А что мне сказать? Разве ж можно признаться перед прогрессивной игровой общественностью, что я вот только давеча завершил приятное двухнедельное препровождение времени в компании со Stronghold (тогда как умные люди уже конкурс завершить успели), а до того была и вовсе пара недель в Capitalism II. Слабым оправданием может служить лишь тот факт, что до обеих игр руки никак не доходили (и лучше поздно, чем никогда). К тому же любители стратегий всегда находятся в неравном положении, поскольку времени на прохождение понравившейся игры требуется просто черт знает сколько.



Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ
Игрой, поглотившей в прошедшем месяце все мои помыслы, прошу считать Neverwinter Nights. Заметьте: сингл заброшен, мультиплейер стоит непочатый — и все благодаря редактору модулей BioWare Aurora NWN Toolset. Земля обетованная. Но не редактором единым — на днях был сражен наповал финальными титрами WarCraft III, просмотренными после прохождения кампании на hard'е. Друзья, нельзя же ВОТ ТАК! Или льзя?



Александр "Скар" ВЕРШИНИН
Это не команда альбиносов, это мы IT-пипл! Вместо ультрафиолетовых ванн — Morrowind, WarCraft III и много, много Neverwinter Nights. Могут ли соревноваться кораблики и open air с дигитальными радостями лучшей игры июня, Morrowind? Определенно, нет.



ЖК–МОНИТОР SAMPO PD–70FA26

Активная цветная TFT-матрица, видимая область экрана 15" (304,1x228,1 мм), размер пикселя 0,297 мм, яркость 200-250 Кд/м², глубина контрастности 250-300:1, время реакции 11 мс, наличие экранного меню; максимальное разрешение 1024x768, 75 Гц. Стандарты безопасности TCO '99 и MPRII.

А также встроенные мультимедийные колонки и микрофон.

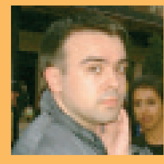


Приз предоставлен эксклюзивным дистрибьютором мониторов марки "Sampo" в России — компанией "Марвел"



Тел.: (812) 326-3232, (095) 745-8008, Интернет: www.marvel.ru
E-mail: info@marvel.ru

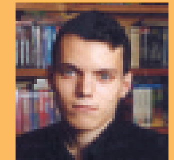
Game.EXE разыгрывает лотерею "Счастливый УЧУ", в которой принимают участие ВСЕ владельцы данного выпуска журнала, заполнившие опубликованный на обороте купон и отправившие его в адрес журнала!



Андрей ОМ

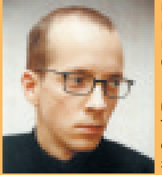
WarCraft III был пройден быстрее, чем бойцовый Nord 11-го уровня доковылял бы пешком из Seyda Neen в Vivec. Преимущества коллекционных изданий: в крупной черной коробке с Morrowind содержится чугунная скульптура Ординатора, саундтрек, альбом концепт-арта и, самое главное, подробная карта провинции. Еще о приятном: где-то над океаном сейчас болтается грузовой самолет, в недрах которого прячется заказанная мной WarCraft III Collector's Edition.

GBA заряжен картриджем с игрой моего детства Ghouls'n'Goblins, в PS2 содержится Virtua Fighter 4, а CD-проигрыватель радуется отменному вкусу своего хозяина, купившего ему в Лондоне несколько приятнейших дисков, среди которых особенно выделяется лонгплей блистательного джазмена Криса Боудена "Slightly Askew". Out now on Ninja Tune!



Фраг СИБИРСКИЙ

Примерно в середине славного отчетного месяца, проезжая в черной "Инферно" (с автоматом Калашникова на пассажирском сиденье!) по залитому закатным солнцем мосту между Liberty City и Stauton Island, в надежде отомстить от имени якудза проклятым итальянцам, на прошлой неделе пытавшимся взорвать меня в собственном автомобиле, я испытал гамму ощущений, позволивших мне наконец-то понять, ради чего были изобретены компьютерные игры. Речь, конечно же, о GTA 3.



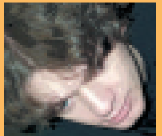
Олег "Олег Михайлович" ХАЖИНСКИЙ

Трех хороших игр сразу — GTA 3, Morrowind и WarCraft III — оказалось слишком много для ослабленного жарой меня. Поэтому месяц провел за игрой в Superbike 2001 и MSFS 2002. На предельно возможном уровне реализма, разумеется.



Господин ПЭЖЗ

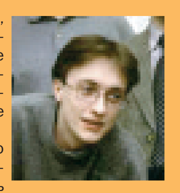
"Морровинд", "Морровинд", игра года ты наша, кто ж тебя выдумал?.. Как отвлечься от тебя, когда Duke Nukem: Manhattan Project уже давно пройден? Чем заменить тебя, когда другой такой РПГ не будет, скорее всего, никогда? Что делать с собой, как запретить себе писать на Psion 5 MX электронную таблицу с 45 формулами, отслеживающими идейно правильный рост персонажа? Куда девать руки, пишущие на том же "Псионе" программу "Карманный справочник алхимика" и ведущие дневник происходящего? Как снова научиться спать и работать? О "Морровинд", ты — мир...



Ашот АХВЕРДЯН

Первая попытка погружения в Morrowind закончилась очень быстро из-за того, что я по привычке начал игру "проходить", монстров "истреблять", характеристики "прокачивать", а квесты "выполнять". Так, на второй день я понял, что полностью перестал отождествлять собственного персонажа с собой, и игру прекратил ввиду ее полной бессмысленности.

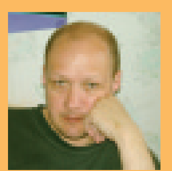
Спустя месяц осуществил второе погружение. С созданным с нуля персонажем, делая только то и только так, что/как считаю нужным. Свободен как ветер в поле и никаких сделок с собственной совестью. Никогда не убивая тех, кто не нападает первым. Никогда не обкрадывая тех, кто со мной не в ссоре (0 из 100). Налегке (никакой брони!) направляясь куда глядят глаза. Зарабатывая на карманные расходы продажей самодельных зелий. Пастораль: хиппи в Морровинде. As long as I gaze on Waterloo sunset I am in paradise.



Кирилл "Хват" ИВАНСКИЙ

После трехмесячного отсутствия (щасвирнус-bakson, ушол в Дьябло, sorceress, 95 level) свежим незапыленным взглядом пробежался по новым названиям. Список выбранного, в общем-то, не оригинален: две недели с GTA, две недели с WarCraft (опять эта Blizzz...), после чего (откладывал, облизываясь, диски подальше, но терпелка кончилась!) — серьезное, глубокое проникновение лонгсвордом прямо в сердце Neverwinter Nights.

Самое удивительное, что не разочарован ни в чем. Все три кита этого месяца выдают километровые струи геймплея, забавно шлепают хвостами, засасывая усами мириады паломников! Чудеса в решете! Есть еще порох! Так держать!!



Игорь "ББ" ИСУПОВ

Совершенно невероятный случай, тем не менее не фантазм, а посконная, она же домотканая, фронтовая быль: в отчетный период у меня дома завелся и жил почти неделю "Коммодор-64" (Commodore 64, если точнее). Да, да, тот самый: 64K RAM, 20K ROM, выпущенный в люди в середине 80-х годов прошлого века. Ощущения... странные. Гордость за впоспешку с ностальгией по и острым желанием послать все нынешнее на и больше не возвращаться. Как бы вам объяснить... Вам случалось видеть на дороге среди "Мерседесов", "Вольво" и прочих "Жигулей" последних моделей гордо шустрящий "Москвичок-402" 40-летней выдержки, да не какой-нибудь грязный-ржавый-разбитый, а сияющий хромом и воском, чистенький, выхоленный, словно вчера с конвейера завода-призрака? Согласитесь, кроме любопытства ("ого! смотри какое чудо!") такие экземпляры всегда вызывают немедленное желание, как минимум, сесть за руль раритета — хотя бы подержаться, вдохнуть ТОТ воздух, а как максимум — заиметь это в личную собственность. Вот, это оно. То самое чувство, родившееся при виде седого "Коммодора". К чему это я? А к тому, что весь сущий electronic entertainment — пустяки по сравнению с Defender of the Crown или Ghost'n'Goblins... В это в основном и играли (не забывая, впрочем, про межконтинентальный немецкий хит Zanzarah. Маша, как обычно, выбила 100 из 100!). (К слову, музыку в разделе "Бонус-трек" на нынешнем диске надуло им же — старичком "Каперангом". Праздник. Настоящее. Слушать всеобязательно.)

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

КУПОН УЧАСТНИКА РОЗЫГРЫША

ФИО

Адрес

индекс

E-mail

Телефон

• Будете ли вы участвовать в конкурсах, связанных с созданием .EXE-версии игры Pacman ? ☐

• Собираетесь ли вы использовать размещенную на диске программу Borland C++ Compiler 5.5? ☐

• Вы работаете с Borland C++ Compiler 5.5:
дома ☐ на работе ☐

Заполнив этот купон и выслав его в наш адрес: 115419, Москва, 2–й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE, вы можете выиграть ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ лотереи, а также книги, игры и ПО от ведущих российских издателей. Не забудьте сделать на конверте пометку "Счастливый УЧУ"!

Фамилии победителей розыгрыша будут опубликованы в следующем — сентябрьском (#9'2002) — номере журнала.

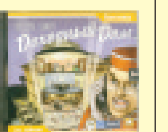
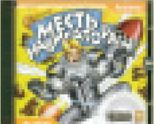
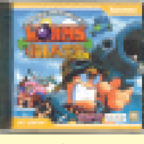
ТРИ КОМПЛЕКТА NOSTROMO N50 И NOSTROMO N30

В.В. Вольневич, г. Смоленск
М.К. Черезов, г. Москва
Д.В. Курочкин, г. Санкт-Петербург





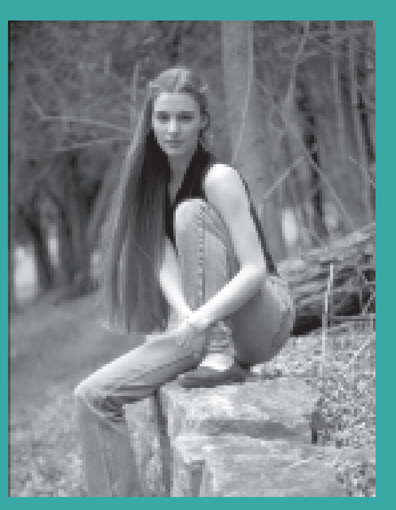
ИГРОВЫЕ КОМПЛЕКТЫ NOSTROMO N50 И N30 МОЖНО ПРИОБРЕСТИ В ФИРМЕ "ИГАЛАКС"
Тел.: (095) 488-2474, 489-1336, 488-1304. Интернет: www.igalax.ru.
Всегда в продаже широкий ассортимент игровых манипуляторов, джойстиков, рулей, мышей фирм Logitech, Microsoft, ThrustMaster, Genius, AVB. Также большой выбор акустики на все вкусы.

ИГРА "ХИЧКОК: ПОСЛЕДНИЙ ДУБЛЬ" (jewel-бокс)	ИГРА "ДОХОДНЫЙ ДОМ" (jewel-бокс)	ИГРА "МЕСТЬ НАВИГАТОРА" (jewel-бокс)	ИГРА "РАСКОЛ ГАЛАКТИКИ" (jewel-бокс)	ИГРА "ЧЕРВЯКИ-ПОДРЫВНИКИ" (jewel-бокс)	ИГРА "БЕСКОНЕЧНАЯ ИСТОРИЯ" (jewel-бокс)
					
• Д.А. Дьяков, г. Воронеж	• С.В. Степанов, г. Москва • Е.Г. Луковников, г. Ижевск	• М.А. Голубятников, г. Санкт-Петербург • М.В. Круглов, г. Тверь	• О.В. Багаева, г. Находка Приморского края	• В.Г. Кришталев, г. Гулькевичи Краснодарского края	• Р.Х. Сохиев, г. Краснодар • С.А. Баранов, г. Набережные Челны

ПРИЗЫ ЛЮБЕЗНО ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ "1С" И "АКЕЛЛА".

◀ Данный купон участвует в шести розыгрышах лотереи "Счастливый УЧУ"!

МАША АРИМАНОВА



ТРИДЦАТЬ ШЕСТЬ НЕДЕЛЬ МОЛЧАНИЯ

FULL THROTTLE! 2 И КРУГИ ВОКРУГ E3

Пресловутый Convention Center, расположенный в мегаполисе под названием Лос-Анджелес (Калифорния, Северная Америка; там еще, кажется, снимают какие-то фильмы и нет общественного транспорта), — удивительнейшее место. В тот трезубец дней, что состоящее из четырех с половиной холлов здание на пересечении Figueroa Street и Pico Blvd служит приютом для экспозиции электронного экстаза (Э3), больше известной в качестве тройного "E" на журнальных обложках, оно по совместительству работает волшебным дворцом, где наши слухи, новости и мечты становятся реальностью.

На E3 происходят кораблекрушения: столкновения судов, построенных из домыслов изнывающими от безделья поклонниками, с айсбергами официальных пресс-релизов (они всегда подразумевают больше, чем сообщают). После остается дрейфовать множество любопытных обломков. Собственно, открывать в Лос-Анджелесе нечто секретное и долгожданное — все равно, что глушить рыбу магнето. Как ни старается потом крупная компания удержать ценные подробности, они в любом случае обнаруживаются плавающими кверху пузом на поверхности.

В LucasArts, скажем, дисциплинка поставлена: после фиаско с Monkey Island 4 квестовый отдел глубоко законспирирован и переведен на режим повышенной безопасности. До E3 — глухое молчание с отчетливым сторожевым внутриутробным рыком. В пресс-релизе — девять с хвостиком строчек. Бен, юмор, кулачные драки, байкеры. И это ВСЯ официальная информация о **Full Throttle! 2** (FT!2) на ближайший год! Сразу по завершении шоу Том Саррис (Tom Sarris), главный в LA по контактам с общественностью, заявил сайту Just Adventure (www.justadventure.com), что в следующие десять месяцев LucasArts не обронит о FT!2 ни единого слова. Достаточно и того, что сиквел охарактеризован как action/adventure.

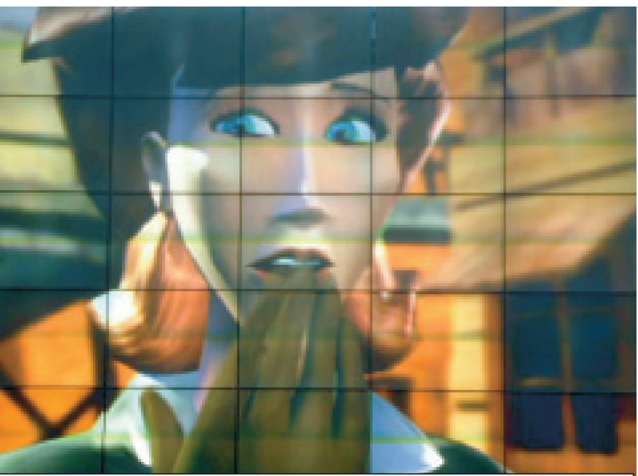
Я так думаю: декларация Сарриса не означает, будто мы будем ждать следующей E3, чтобы узнать новости о Full Throttle! 2. Скорее она сигнализирует, что в следующие десять месяцев квестосталкерам будет чем заняться.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Разумеется, я всеми силами буду держать вас в курсе раскопок. Воистину, если что и способно стимулировать всеобщую поисковую активность, так это весть о продолжении самого популярного и неквестового квеста после The Hitchhiker's Guide to the Galaxy. Еще до обнародования пресс-релиза тревогу забили консольщики на страничке LucasConsoles (www.lucasconsoles.com): напомню, что "полностью трехмерный" FT!2 был заявлен сперва именно на next generation consoles без всякой конкретики. В самом деле, кто их там знает, что за консоли настанут в далеком 2003 году, когда все люди будут ходить с искусственными легкими, которые ночью будут переключаться в бесшумный режим, чтобы гуманоиды не храпели! Может быть, консоли в виде складных треножников?

А уж потом помянули ПК.

В кильватере пресс-релиза пришло время популярных новостных шипучек www.shacknews.com и www.evilavatar.com. Не знаю, как вас, а меня при упоминании FT!2 больше всего взволновал вопрос о текущем местонахождении Тима Шефера (Tim Shafer). Мне, например, не все равно, кто написал сценарий Full Throttle! 2. Вы

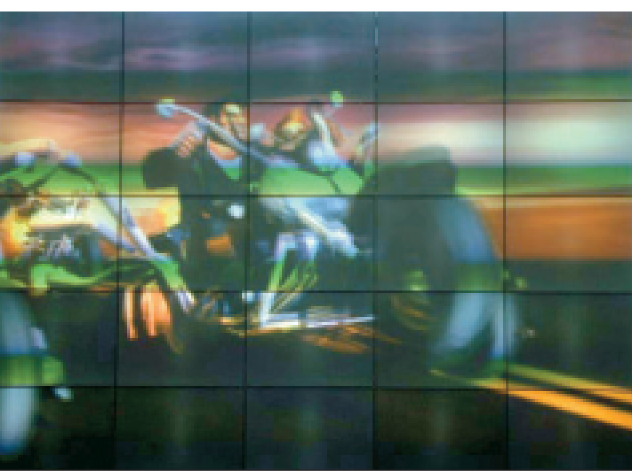


Почему техника исполнения этого портрета прекрасной незнакомки так сильно напоминает Escape from Monkey Island? Я не удивлюсь, если FT!2 и в остальном будет визуально соответствовать MI4. LucasArts давно и убедительно доказала, что не умеет делать в трехмерных квестах только графику.

представляете, чем бы был первый Full Throttle! с той же идеей, но без сценария Шефера? Симулятором мотогонок и драк в баре? Если воображения не хватает, то у вас есть все шансы через год столкнуться с бесшеферным (и “полностью трехмерным”!) Full Throttle! нос к носу: никакого касательства, как показали Shacknews, Тим к сиквелу иметь не будет. На данный момент он возглавляет независимую студию Double Fine Productions и вовсю работает над квестом для Xbox. Называется проект Psychonauts и повествует о приключениях школьника в летнем лагере для экстрасенсов. По ходу дела герой узнает, что у его товарищей похищают мозги неизвестные злоумышленники. Что, узнаете руку мастера?

А ведь там еще будут предсказания, телепатия, пирокинез, сражения с ночными кошмарами... Несмотря на то что движок трехмерный, а вид от третьего лица, все персонажи бережно нарисованы вручную (более подробную информацию об этой замечательной игре можно найти на http://xbox.ign). Шефер, Шефер, на кого ты покинул ПК? Что за варвары поведут нас по твоим дорогам?..

Между тем Evilavatar, дабы присыпать рану солью, разжился свежей порцией неподтвержденных данных о втайне готовящемся в недрах LucasArts продолжении Grim Fandango. Не верьте! Grim Fandango 2 — такой же миф, как, скажем, Monkey Island 5 (MI5). Эту игру физически невозможно делать без Шефера. Это против законов природы. Хотя тот же Саррис на днях обмолвился в интервью сайту Adventure Gamers (www.adventuregamers.com), что MI5 всенепременно увидит свет, “только не очень скоро”. Самая популярная, мол, торговая марка.



Несколько вызывающая раскраска “Харлея” — не что иное, как оптический обман зрения. На самом деле Бен и его байк предпочитают строгий небесно-голубой цвет.

НА ВИДЕО

А тем временем итальянский игровой сайт Multiplayer.it в темпе записал на видеокамеру трейлер FT!2, крутившийся на E3, и прославился на всю планету.

Пресс-релиз, любительское видео и три статичные фотографии стенда LucasArts о двадцати пяти экранах, на которых это дело демонстрировалось, — вот и все документальные свидетельства, доступные широкой общественности. Хорошо, что у нас есть Андрей Г. Ом, правда? Лично от себя брошу, что в трейлере отчетливо проступают сохранившиеся от первой части брутальность и хорошая музыка, а вот что касается “полной трехмерности”... Скажу так: Full Throttle! 2 будет выглядеть очень и очень плохо. Или я не знаю LucasArts.

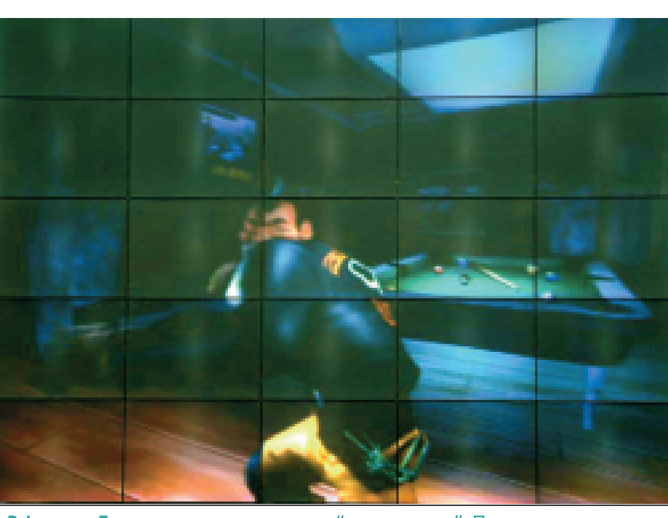
Еще одно важное действующее лицо в пьесе — творческий директор Саймон Джеффери (Simon Jeffery). Ему не удалось удержать рот на замке в интервью сайту The International House of Mojo (www.mixnmojo.com). В частности, Джеффери проговорился о том, что в разработке у LA по меньшей мере один (!) проект, основанный на классическом квесте из золотого фонда компании, и трудится над ним весьма известная личность.

И если не обращать внимания на нижеследующие излияния о пропорциональном соотношении экшена и квеста в FT!2 (дураку ясно, что хорошее дело action/adventure не назовут... хотя кто знает, как в наши классифицировали бы оригинальный Full Throttle!?), то на сцену выскакивает, как чертик из коробочки, наш старый знакомый Майкл Штеммль (Mickael Stemmle)!

Вы, конечно, помните: один из авторов Sam & Max Hit the Road, человек у руля Escape from Monkey Island, мифологический персонаж с весьма своеобразным чувством юмора. Да, если кто и может возглавить вторую часть похождений сентиментального рокера Бена в отсутствие Шефера, так это автор Sam & Max Hit the Road. Он охарактеризован в интервью как “человек, в этот самый момент старающийся раздвинуть тесные рамки графической адвенчуры”. Пожелаем Майклу удачного раздвигания рамок? К сожалению, тут эстафета обрывается: еще никому в мире не удалось взять интервью у Штеммля.

Я сказала Full Throttle! 2 скорее “да”, чем “нет”. Думаю, так поступили еще около миллиона товарищей по несчастью. Все они разговаривают с Full Throttle! 2. Начало новой эры? Эпохи возрождения? Или каприз художника? Мне кажется, у LucasArts просто традиция такая: на каждой второй экспозиции электронных развлечений открывать невозможный сиквел под руководством Штеммля. Так мы, чего доброго, доживем и до второго Grim Fandango.

Но, согласитесь, какая все-таки удивительная штука — эта E3...



В фильмах Тарантино это называется — “удар в морду”. Похоже, название квеста выгравировано у Бена на кастете.

АШОТ АХВЕРДЯН



КОНТРОЛЬ

ПЕРВЫЙ ШАГ НАВСТРЕЧУ

За истекший век у симуляторов сложилась железобетонная репутация игр элитарных, обычному игроку недоступных настолько, что даже и пытаться не стоит. Однако не вешать нос! Победоносный журнал пришел, чтобы заняться этим мифом вплотную. Для начала проясним запутанную историю с многочисленным hardware, используемым симуляторами...

Мы находимся в комнате, где живет простой московский школьник Джон Смит. Недавно Джон увлекся "леталками" и "гоночками". Быстро поняв, что при игре с клавиатуры эти игры совсем не "впирают", он решил купить джойстик. Два месяца экономии на званых школьных ужинах вылились в недорогую, но изящную "палку радости" производства фирмы G***. Сейчас на наших глазах Джон совершит 218-ю попытку посадить свой блестящий Ил-2 на белобетонную полосу аэродрома.

Вот из-за тумана показалась ВПП. Джон производит лихой правый разворот, выпускает шасси и заходит на посадку... Все как в учебнике, идеальный заход! Земля все ближе и ближе! Но посмотрите, посадочная полоса оказывается чуть-чуть правее! Джон немного корректирует траекторию, самолет резко бросает вправо, теперь полоса левее и уже под углом, Джон отчаянно пытается спасти положение, бросает машину влево, самолет на секунду взмывает, валится на крыло и... Бедный, бедный Джон Смит!..

ПРЕАМБУЛА

Классическая ловушка-22. Вы хотите купить джойстик, но не знаете, какой. Чтобы узнать это, вы должны иметь немалый опыт общения с этими агрегатами, то есть предварительно их купить. Ситуация усугубляется тем, что универсальных джойстиков не бывает — разным типам игр требуются разные типы джойстиков. Прибавьте сюда рули, а также редких зверей типа ручки газа и педалей и умножьте все это на имеющийся ассортимент, где цена совершенно не говорит о качестве, а тесты необъективны по определению, т.к. для выявления плюсов и минусов джойстика требуется немалое время. Mission выглядит совершенно impossible. Впрочем, не все так плохо.



Самые дешевые HOTAS на московском рынке — это QuickShot QS-202 и Thrustmaster Afterburner. Оба стоят примерно по $50. Думаю, выбор очевиден.

ДЖОЙСТИК

Начнем с авиасимуляторов. Случай простого московского школьника Джона Смита, думаю, хорошо знаком каждому. И сколько ни вбивай себе в голову, что на посадке надо управлять самолетом плавными точными движениями — все без толку, потому что мешает... джойстик. Во-первых, шумом (так называемый spiking, что хорошо видно при настройке джойстика, когда управляющий крестик мечется чуть ли не по всему квадрату). Во-вторых, слабыми пружинами. Можно годами пытаться переучиваться, а можно купить недорогой, но приличный джойстик. Скажем, есть Thrustmaster Top Gun (хотя это далеко не единственный адекватный джойстик). При розничной цене в районе 15 долларов он обладает достаточно жесткими (по обычным меркам) пружинами и (в первое время) совсем не шумит. Как это ни забавно звучит, при смене джойстика переучивание происходит мгновенно — потому что становится удобнее управлять правильно. Только не надо ждать чудес качества: несмотря на громкое имя производителя, в джойстике такой стоимости в принципе не могут стоять качественные потенциометры, а потому, скорее всего, уже через полгода он будет шуметь, как распоследний G***. Но за это время вы приобретете важные навыки: научитесь точно контролировать поведение самолета, из-за жестких пружин будете вынуждены пользоваться триммерами (иначе рука просто отвалится от усталости в первой же миссии), исчезнет суетливость управляющих движений. А с шумом потом можно будет справиться — как сглаживанием в настройках, так и (при желании) чисткой самих потенциометров.

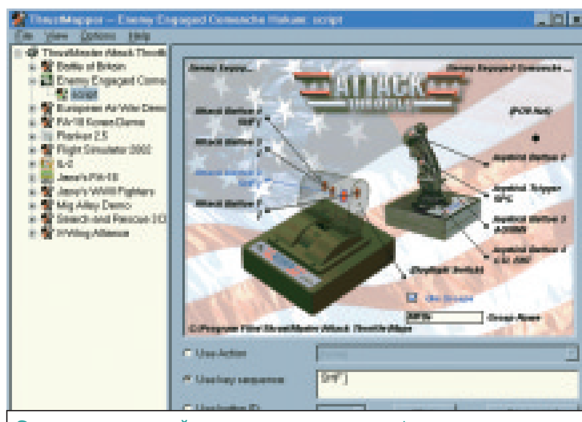
К сожалению, фирм, выпускающих достойные авиаджойстики, совсем немного, а на нашем рынке так и вовсе один Thrustmaster (CH — огромный раритет, про Suncom я даже не говорю). Ни Logitech, ни Microsoft, ни тем паче Genius нормальных ЛЕТНЫХ джойстиков не выпускают.

Совсем другое дело — космосимуляторы. Здесь жесткие пружины совершенно ни к чему, и летный джойстик будет просто мешать — даже обладая

большей точностью, он снизит результаты, так что стоит выбрать любой другой по вкусу, предварительно исключив из списка претендентов фирму G***, печально знаменитую своими недолговечными моделями.

А вот для гоночных игр летные джойстики годятся — но только в качестве руля. Газом же придется управлять с клавиатуры, что моментально нивелирует саму идею. А управлять газом второй осью неудобно и бессмысленно даже при обычном джойстике, не говоря уж о летном.

Вертолетные же симуляторы фактически не поддаются управлению как с клавиатуры, так и с помощью одного джойстика и клавиатуры.



Современные джойстики комплектуются софтом, позволяющим программировать джойстик независимо от самой игры, а также автоматически определять запускаемую игру и включать соответствующие настройки.

ДЖОЙСТИК + РУЧКА ГАЗА

Так называемый HOTAS, Hands on Throttle and Stick. Помимо очевидного преимущества точной регулировки газа, такая конфигурация позволяет вынести на ручки основные функции управления симулятором и куда реже пользоваться клавиатурой. Чаще всего HOTAS требует точного соответствия моделей джойстика и ручки газа, а потому и продается обычно комплектом. Есть и исключения, например, уже снятый с производства, но все еще попадающийся в продаже недорогой Thrustmaster Attack Throttle, способный работать с любым Thrustmaster-совместимым джойстиком (а такими являются практически все, за исключением некоторых брэндов, скажем, CH).

Преимущества HOTAS в авиасимуляторах, думаю, очевидны. А наибольшую пользу HOTAS приносит в вертолетных играх, где очень важна не только четкость управляющих движений, но и их слаженность.

В большинстве же космосимов, напротив, ручка газа совершенно ни к чему. При встречающейся обычно космофизике куда удобнее управлять с клавиатуры несколькими клавишами. Скажем, для серии X-Wing нужны следующие команды: полный вперед, стоп, 1/3 (при таком значении достигается наибольшая маневренность, независимо от модели машины) и автоматическое поддержании скорости, равной скорости выбранной цели. В подобном случае ручное управление газом способно только помешать.

И еще один малоизвестный штрих: HOTAS является прекрасным контроллером для гоночных симуляторов. Джойстик (с управлением по горизонтальной оси) становится рулем, а ручка газа — совмещенными педалями. При всей непривычности такой конфигурации она успешно заменяет настоящие руль и педали, а для любителей авиасимуляторов подобный способ управления может оказаться даже удобнее традиционного руля. Причем при желании вы вольны настроить все чуть иначе: ручка газа может заменять только педаль газа, а тормоз будет включаться движением джойстика на себя (здесь жесткость авиаджойстика окажется очень уместной).

ПЕДАЛИ

Дорогой и редкий представитель контроллеров. Летные педали несовместимы с гоночными играми. Мало того, летные педали фактически не нужны в гражданском MSFS, где по желанию можно включить функцию “автокоординация”, так что педалями будет управлять компьютер. Те маневры, что нельзя выполнить без педалей, в гражданской авиации не требуются, а при общении с местным вертолетом лучше в любом случае включить автокоординацию. Фактически летные педали по-настоящему необходимы только в боевых вертолетных симуляторах. В остальном же это скорее роскошь, хотя и очень приятная.



Самый главный HOTAS, Thrustmaster Cougar. Очень качественный и еще более дорогой.

В некоторых моделях джойстиков функцию педалей можно исполнять поворотом ручки джойстика вокруг своей оси. Честно говоря, я сам не пробовал так летать, но, должно быть, до некоторой степени это может скрасить отсутствие педалей в авиасимуляторах.

И еще один жанр, где педали очень уместны, — космосимуляторы. Там они отвечают не за рысканье, а за крен. И ощущения (по сравнению с управлением одним джойстиком) сильно меняются в приятную сторону. На всякий случай замечу, что педалям для работы не требуется ручка газа и, например, педали Thrustmaster работают с любым Thrustmaster-совместимым джойстиком (а это, повторюсь, вообще почти все джойстики).

FORCE FEEDBACK

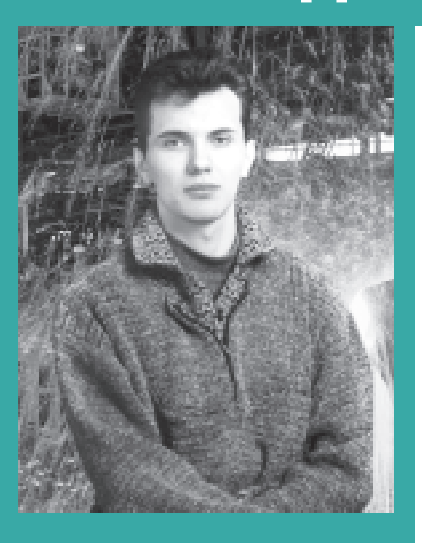
Почти все самые дорогие джойстики наделены обратной связью. Значит, это лучшие модели? Вовсе нет. На практике оказывается, что до сих пор не было серьезных летных джойстиков с обратной связью. FFB-джойстики могут прийтись по душе тем, кто не является поклонником хардкорных симуляторов. Настоящим же симуляторщикам лучше потратить деньги на топовые летные модели HOTAS. Тем, кому не нравятся жесткие пружины, можно порекомендовать Saitek X36, очень мягкий в управлении, но с очень богатыми возможностями программирования. А небедным и физически сильным хардкорщикам — недавно вышедший роскошный Thrustmaster Cougar, безусловно, лучший HOTAS современности, цена которого, правда, зашкаливает за 300 очень условных единиц...

ЗА КАДРОМ...

...остались рули и мышь с клавиатурой. К сожалению, игровые рули вне гоночных игр бесполезны, а качественные совмещенные контроллеры (руль и авиаштурвал) так до сих пор и не выпускаются. Мышь же с клавиатурой прекрасно показывают себя в подводных симуляторах, где больше ничего и не нужно.

Теперь спросите себя, какие симжанры вам интересны, после чего можно делать осознанный выбор — свой собственный.

АЛЕКСАНДР МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ



КИРПИЧИ НЕ ДЛЯ СТЕН

НОВЫЙ ВЗГЛЯД НА СТАРУЮ ВЕЩЬ

Когда я жил в СССР (интересно, кто-нибудь, кроме сценаристов Westwood Studios, еще помнит, что подобное государство существовало?), то любил читать журнальные заметки на тему "как из старой, испорченной, ненужной вещи выжать еще полкилограмма пользы". Знания, которые можно было почерпнуть из подобных рубрик, порой были просто сногсшибательны. До сих пор в моем личном хит-параде народных рацнедопредложений главенствует инструкция о том, как из сломанного зонта соорудить хозяйственную сумку.

Сама идея о новом взгляде на старые вещи очень правильна. По прошествии некоторого времени проявляются новые грани, рождаются новые замыслы. Старые идеи проверить тоже бывает нелишне. Представляете, что было бы, если б биологи всего мира до сих пор верили Аристотелю, который насчитал у мухи восемь лапок? Есть по этому поводу одно хорошее высказывание: в мире существуют три типа людей — люди, которые умеют считать, и люди, которые не умеют.

Некоторые классические идеи порой приятно бывает увидеть в новом ракурсе. К примеру, в мире музыки есть несколько замечательных (на взгляд автора этих строк) прецедентов. Думаю, альбом S&M, сыгранный "Металликой" в сопровождении симфонического оркестра, слышали все — очень неплохой способ петь старые песни на новый лад. Или, скажем, из малоизвестных рецептов: берем древненорвежские висы (желательно датированные VIII веком н.э.), накладываем на классическое звучание никеларфы и бубна сначала отвечающий требованиям современной музыки бас, затем электрогитарные риффы — и получаем совершенно другое произведение. Плагиат, конечно, но какой! Очень творческий плагиат, если вас интересует мое мнение. Кстати, занимающаяся подобными экспериментами группа называется In Extremo и квартируется в Берлине (подробнее см. на www.inextremo.de). Если вы напряжете то, что у вас вместо памяти, то вспомните, что в октябрьском номере .EXE за п.г. мы ее упоминали аж в теме номера. Для тех, кто в танке: акустическая версия песни Herr Mannelig, исполняемая на древнегерманском языке под звуки волынок, была использована в Gothic, лучшей RPG-2001 по версии .EXE. Исполняли песню сами музыканты, перенесенные в игру с помощью технологии motion capture. К сожалению, данный эпизод вырезан во всех негерманских версиях "по финансовым причинам". Говоря без купюр, звукозаписывающая контора (без имен — назовем ее Donner, Wetter & Sonne), владеющая правами на творчество In Extremo, проявила недюжинную жадность и заломила слишком высокую цену за использование песни вне Германии.

Чтоб им повылазило.

КЛАССИКА НА СЛУЖБЕ ПРОГРЕССА

Или взять, к примеру, тетрис — общепризнанную классику игроиндустрии (низкий поклон в сторону жителя США г-на Пажитнова). Вспомним, сколько модификаций и переосмыслений пережила простая, как и все гениальное, идея со складыванием различных фигур в штабеля: Columns, Color Balls (не путать с Color Lines!), Wordris (на всякий случай освежим память: в Wordris нужно было складывать слова из букв, падающих в стакан), Faces (соответственно, складывание лиц из падающих в стакан ушей, носов и прочего) etc. И даже "рядовой Иванов, правую ногу вперед, прыгай в яму! Рядовой Петров, руки в стороны, прыгай в яму. Нижний ряд, вылезай!"

Дальше — больше: прогресс на месте не топчется, мысль человеческая извивается в мозгу все изощреннее. На свет выползли, шевеля усищами и распугивая обывательскую массу, не просто штампованные каль-



Вот так здесь поступают с теми, кто непрофессионально играет в тетрис.

ки — настоящие мутации и модификации. Русские программисты strikes back: калининбергская команда K-D LAB, и по сей день специализирующаяся на выпуске игр нетрадиционной ориентации, дарит миру Biprolex+, сумасшедший сплав арканоида и тетриса, в свое время повергший вашего покорного в совершенно дикий восторг нерядовым замыслом и внешней привлекательностью. А если вы откроете июньский .EXE за нынешний год, то в колонке Олега Михайловича (стр.36) найдете упоминание о бесконечно талантливой игре NetStorm, сделанной не менее талантливыми людьми из Titanic Entertainment. Совершенно нестандартного покроя RTS дружила с тетрисом — отстраивать мосты между парящими в воздусях островами нужно было, используя фигурки из стандартного клонотетрисного набора...



Фаза атаки. Даром что начало уровня, а трети стен как не бывало.

ВОЕННЫЕ ИГРУШКИ

А еще был **Rampart** — аркадно-логическое развлечение, пришедшее на ПК с игровых автоматов в 92 году и изданное Electronic Arts. Опять же весьма удачный представитель смешанного жанра, даже сегодня не имеющий прямых аналогов и потому смотрящийся молодцевато. Примерно как В.И.Чапаев верхом на “Мерседесе” далеко не последней модели: малость устарело внешне, но еще может и хочет ездить. Ну, кто тут позволял себе шутки насчет всеобщего размывания жанровых границ? Кто иронизировал над идеей походового тетриса с бонусными уровнями, монстрами и дополнительным оружием — шаг вперед! Сейчас мы вам покажем, что смеяться тут абсолютно не над чем. Разве только над теми недалекими личностями, что имели глупость сомневаться в жизнеспособности столь нетривиальной идеи, гнусно хихикая в кулак.

Rampart прост, как устройство песочных часов. На современном языке это можно сформулировать так: moorhuhn meets tetris. Сама игра очень разумно разделена на три фазы.

Фаза первая, боевая: облюбовав на предлагаемом ландшафте крепость и расставив в ней пушки, начинаем массированный артобстрел наседающих вражеских ВМС. Кораблики тонут, старательно палят в ответ изо всех орудий, стремясь уничтожить обороняющуюся сторону, и пытаются высадить на берег десант — около десятка пушек-самоездов, походя сносящих все близлежащие стены.

Затем идет вторая фаза, строительная — тот самый тетрис. Используя стандартный тетрисоидный инвентарь, за 15-20 секунд, спешно, выпучив от напряжения глаза, латаем стены собственной базы и попутно захватываем новые участки суши. Незамкнутые пространства считаются утерянными, лишивший-ся всех своих кластеров (о, какое знакомое слово!) покидает поле боя на щите. Или вообще не покидает — как повезет. Самая сложная, если вдуматься, фаза — ведь на поиски подходящего для замыкания бреши в стене элемента могут уйти драгоценные доли секунды! Никогда и никто не заставлял человеков соображать с такой скоростью.

Наконец, третья фаза, условно-бонусная: за успешное отражение атак начальнику бастиона выдается определенное, зависящее от контролируемой территории количество дополнительных орудий. Расставляем по своему усмотрению. К концу третьего хода обычно скапливается 8-10 пушек, и крепость получает уникальную возможность гвоздить неприятеля длинными разрушительными очередями. Противники тоже не отстают и норовят детально показать основные места зимовки раков.

Для выявления победителя повторить три раза, посмотреть, кто выжил. Просто, как в детском саду. Только иногда почему-то оказывается сложно. Видите ли, популяция врагов растет как на дрожжах, гады обзаводятся новыми, совершенно разрушительными видами вооружения. Бум — и нет половины бастиона. Еще раз бум — и начинаем игру сначала. Полный, образно выражаясь, KKnD.

Еще с игроавтоматных времен Rampart славен своим многопользовательским режимом на двоих/троих игроков. Представьте себе, пожалуйста, карту, на которой устраивают бесчинства трое виртуальных артиллеристов — представили? Ядерный град. По-другому назвать ожесточенную перестрелку противоборствующих сторон язык не поворачивается. Да и надо ли?



Фаза строительства, для удобства восприятия выполнена на манер шахматной доски. Куда бы мне вставить вот этот кусок стены? Ржевский, вы опять за свое?

ЧТО С НАМИ ДЕЛАЕТ ВРЕМЯ

Абсолютно ничего не делает. К сожалению, несмотря на яркость и простоту геймплея Rampart, ремейков и сиквелов не воспоследовало. Но нечто похожее на, хотя и в более примитивной форме, под названием Piraten vor Port-Royale, вы можете найти вот по этому адресу: www.ascaron.org/teaser/demo_piraten_vor_port_royale.exe. В наличии имеется крепостица, пушка, красивое 3D-море и не менее обаятельные 3D-кораблики, которые надо топить, сшибая мачты и пробивая днище, — Moorhuhn по-пиратски. Enjoy, товарищи.

ГОСПОДИН ПЭЖЭ

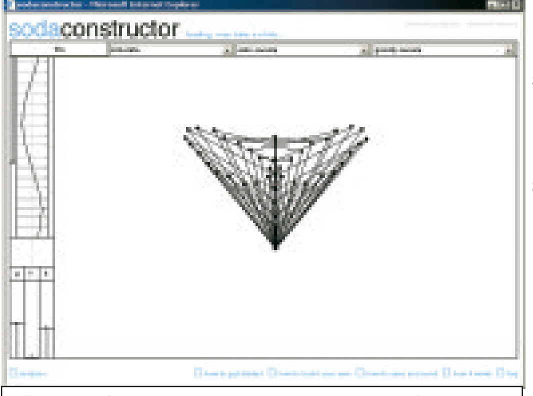


НЕПУСТОЕ МНОЖЕСТВО

НЕСКОЛЬКО ДОБРЫХ СЛОВ О МОСТАХ С МУСКУЛАМИ

Ух, как вас захватило мостостроительство!.. Давненько я не видел ничего подобного, письма заваливают наш конкурсный почтовый ящик быстрее, чем я успеваю их забирать. Похоже, и впрямь, физика — роскошная основа для игр, честное соперничество с природой-матушкой по ее вечным физическим законам легко побивает по интересности любую баталию с искусственным интеллектом.

Интернет — штука огромная, игр такого рода там просто обязано быть в изобилии, так что решили поискать для вас еще что-нибудь не менее увлекательное. Мне, увы, не повезло в поисках — на самую красивую жемчужину наткнулся лично глав-ББ. Вот она, родимая, встречайте: SodaPlay (www.soda.co.uk/play/index.htm).

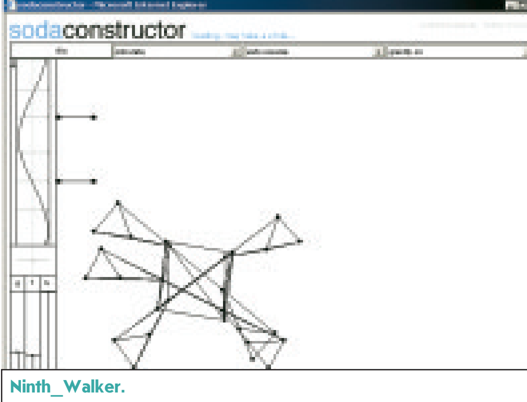


Alien_eyes (здесь и далее — название моделей).

С питьевой содой, само собой, ничего общего — просто так называется британская компания Soda, придумавшая и создавшая этот сайт. Как это ни странно звучит, но самое большое сходство у этой штуковины — все с теми же мостами. Снова из отрезков собираем конструкции, снова налицо гравитация (отключаемая, но это обычно не нужно)... Тонкость всего одна, зато какая: у мостов появились... мышцы! Вместо того чтобы скучно стоять на месте (и иногда рваться под нагрузкой), некоторые виды балок научились менять свою длину.

ЭТО МЫ, МЫШИ-ЦЫ!

Если взглянуть на внешний вид редактора конструкций, то слева вверху обнаружится бегущая синусоида. Именно она и задает изменение длины "мышц" (для каждой из них можно задать положение на синусоиде и таким образом синхронизировать их действия).



Ninth_Walker.

Казалось бы, чего тут такого? Ну, синусоида, ну, длина изменяется — дальше-то что? Но зайдите на сайт, даже не открывайте пока конструктор, просто посмотрите на готовые примеры "мостов" (давайте начнем с этого момента называть их "конструкциями", а то как-то нехорошо получается), бегающие в окошках на главной странице. Мышкой их потаскайте. Неужели еще не оценили?

Простенькие, казалось бы, наборы из палочек ожили, приобрели характер и начали действовать самостоятельно. Вот треугольник со сломанной лапкой, который тем не менее отважно волочит ее, стремясь к ведомой только ему цели. Вот гусеница, важно шагающая по дороге и плавно помахивающая щетиной на спине. Вот стремительное колесо, не замечающее ничего вокруг, вытягивающееся в полете и готовое в любой момент заложить крутой вираж, а рядом — тянитолкайчик, который так упорно сопротивляется попыткам остановить его...

СВОБОДУ — ТВОРЧЕСТВУ!

Само собой, немало людей воспринимают sodaconstructor просто как забавную анимированную рисовалку — и у них по-

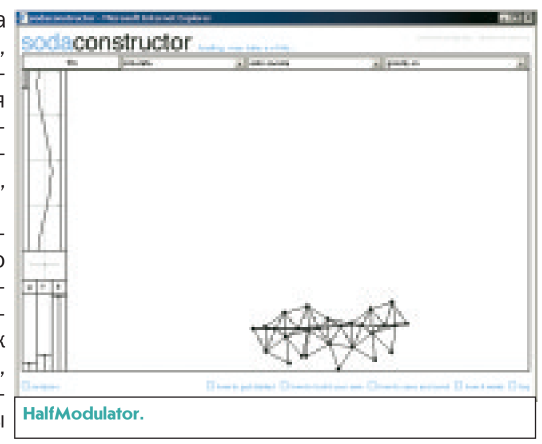
лучаются модели, похожие на lion или when_snakes_attack, где обычная статическая картинка содержит движущиеся элементы, — и никаких хитростей, лишь чисто художественное впечатление. Но есть и те, кто понял что-то важное.

Скажем, Alien_Eyes — отличный пример динамического равновесия, которое рассыпается в полный хаос, как только перестает двигаться. Как просто и изысканно: структура, состоящая из кучки одинаковых треугольников, стороны которых удлиняются и сокращаются синхронно (обратите внимание: на синусоиде проставлены на равных расстояниях линии, показывающие, в какой ее фазе длина соответствующих "мышц" максимальна), начинает "вращаться", образуя нечто похожее на глаза ET-инопланетянина, причем способна устоять даже перед сильными возмущениями. Подергай ее мышкой за "главную вершину" — и порядок превратится в хаос, а красивые глазки — в мешанину подрагивающих линий. Но подождите двадцать секунд. И смотрите внимательно: постепенно сила мышц раскачает конструкцию, упорядоченное движение переборет инерцию... И торчащие в сторону, судорожно дергающиеся треугольники войдут в предназначенную для них колею. Оцените, зачем там включена гравитация: казалось бы, если подвинуть ее "движок" до нуля — ничего страшного не произойдет, глаза по-прежнему будут вращаться, удерживаемые силой инерции. Но если нарушить их равновесие — некоторые треугольники, перескочившие вниз, уже не смогут сами вернуться в правильное положение, и только после включения гравитации система снова станет очень устойчивой.

А теперь взгляните-ка, скажем, на HalfModulator или Ninth_Walker — люди постоянно находят новые принципы движения по поверхности, новую кинематику, пригодную для "ходьбы". А как устроена и работает модель I_will_defy_gravity — я до сих пор не понимаю.

И, конечно, backandforth-backandforth, myeyeshurtnow и прочие конструкции из категории "мобилей" — тех самых штучек, что в изобилии встречаются на столах больших начальников и любителей помедитировать. Они бесконечно красивы, их движение сложно и завораживающе...

Все вышеперечисленные конструкции — результат труда посетителей сайта www.sodaplay.com с 31 мая по 5 июня 2002 года. А ведь конструкции начали собирать с 10 октября 2000 года. Намек понятен, ведь правда? Лично я потерял три дня и чуть не сорвал выход номера, просматривая все новые и новые модели. Чего и вам желаю. Я бы, кстати, не отказался поглядеть на такие модели в компьютерных играх — уж очень их движение похоже на ходьбу живых существ, очень хорошо удается передать психологию...



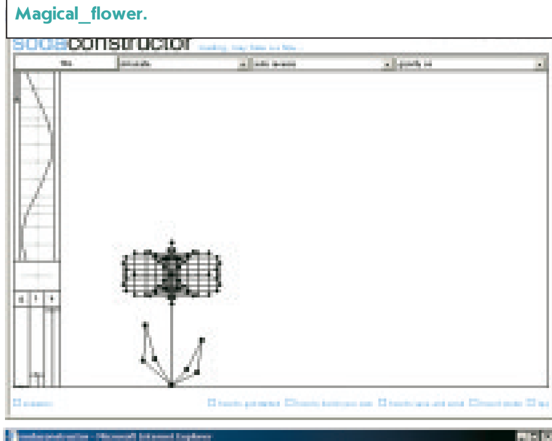
HalfModulator.

Одно только плохо (и именно поэтому у нас не возникает желания объявлять какой-то конкурс на эту тему): очень уж хозяева сайта озабочены сбором почтовых адресов — и тех, кто регистрируется, чтобы рисовать новые модели, и тех, кому авторы хотели бы показать свои творения. А для чего в наши дни используются почтовые адреса — вы и сами понимаете...

БУДУЩЕЕ

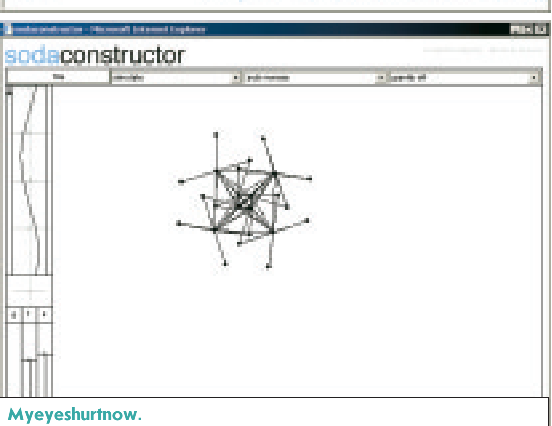
Зато планы у SodaPlay — поистине наполеоновские. Заручившись поддержкой Лондонского университета королевы Мэри и Совета по инженерным и физическим исследованиям, авторы сайта планируют ближайшей зимой организовать нечто совершенно новое: чемпионат среди роботов, созданных в рамках SodaRace, причем не просто чемпионат, а целые олимпийские игры среди роботов и людей.

Magical_flower.



И не в том смысле, в каком вы сейчас подумали: "роботы", упомянутые выше, — это вовсе не простенькие конструкции из палочек, а их создатели! Дело в том, что в соревновании наряду с людьми, с помощью мышки создающими свои творения в SodaPlay, участие могут принять и программы искусственного интеллекта, использующие специальный интерфейс для работы с движком SodaRace.

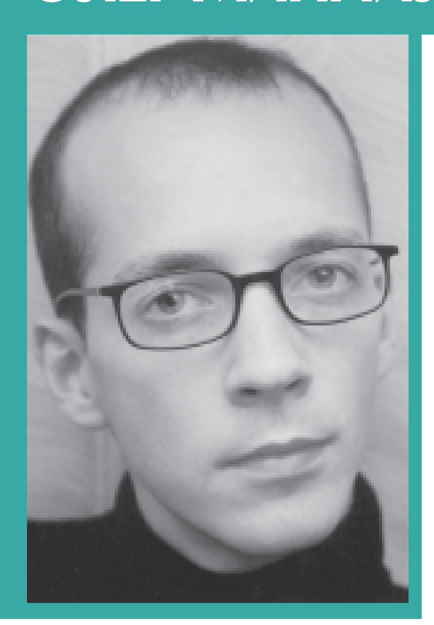
Само собой, соревнования будут проводиться не в той простенькой коробочке, что мы видим на экране в SodaPlay, а на специально созданных виртуальных ландшафтах, и по итогам планируется выяснить, способен ли человеческий разум противостоять машине.



Myeyeshurtnow.

А пока все желающие могут пообщаться между собой (да и с авторами проекта) на форумах, открытых на сайте, и договориться, чтобы в итоговом соревновании все было так, как им нравится. Вперед — к победе!

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ



ПРОСТЫЕ ВЕЩИ

ТОЛЬКО ДЕТАЛИ

Синдром подглядывания в КИ: новое стремительно развивающееся направление — История возникновения — Theme — Клоны — Рост производительности компьютеров — Явление The Sims — Будущее The Sims — Комментарии психологов — Beach Life как градусник в попе нового жанра — Hotel Giant как провалившийся прорыв в плюс-бесконечность — GTA3 глазами лишенного возможности двигаться инвалида — И звезда колонки — Не успевшая попасть в тему номера — Новый проект Тревора Чана — Который, кажется, скоро взлетит высоко — Restaurant Tycoon — Плюс мои бесплатные дизайнерские разработки — Симулятор клуба — Симулятор бани — Симулятор фитнес-центра — Симулятор армейского барака — Всюду жизнь.

Необременительная музыка в глубине зала. Повинуясь законам инверсной кинематики, мужчина в приличном костюме тянет руку к бокалу с вином. Взглядом знатока оценивает "платье" — приглушенный оттенок обещает легкий вкус. Подносит бокал к губам.

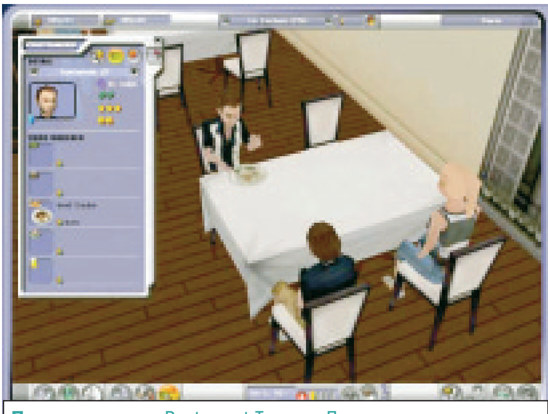
1

Свободная камера невесомо парит над укрытым белоснежной скатертью столом, за которым сидят двое. Зрители напряжены: он скажет ей это сейчас? Нет, позже. Мужчина делает глоток, интеллигентно рыгает и улыбается своей спутнице, обнажая ровные белые зубы. Его лицо содержит более двух тысяч полигонов и находится в постоянном, едва заметном движении. Вы знаете, что в процессе пережевывания пищи задействовано около 200 мышц? Сегодня мы можем смоделировать поведение каждой из них.

Еще несколько лет назад все эти технологии были доступны лишь военным. Только смерть нуждалась в достоверности, жизнь финансировалась по остаточному принципу. Отрубить голову, захлебнувшись в фонтане крови. С хрустом отстрелить ногу, заставив человека смешно подпрыгивать в поисках несуществующей опоры. Годовые бюджеты развивающихся стран тратились на исследование технологий, позволяющих изобразить гибель и разрушение как можно более красиво. И все ради кого? Ради пары миллионов подростков, один из которых позже перестреляет всех учителей в своей школе.

Жизнь помещалась в несколько абзацев маловразумительного текста или десятисекундный видеоролик. Гражданские лица имели небольшой выбор: либо работать на военных (собирать ягоды, рубить лес, строить фабрики), либо умереть для... них же (образцово-показательно размазаться о капот спортивной машины или сгореть заживо в результате неудачного научного эксперимента). Максимум, на что мы могли рассчитывать, — тяжелый и низкооплачиваемый труд в одном из экономических симуляторов: провести двадцать лет в качестве машиниста товарного состава, а потом попасть под сокращение штатов. Стать винтиком в сложном механизме капиталистической машины. Единичкой в одном из шестизначных чисел на экране монитора.

Но однажды мы поняли, что достойны большего. Мы не хотим красиво умирать, мы хотим жить красиво. И тогда мы начали выбираться в свет. Сначала посетили свой первый парк развлечений, затем занялись восстановлением здоровья. В те времена мы были до ужаса примитивны — всего несколько базовых желаний, простейшие потребности. Выглядели соответствующим образом: комок пикселей, игрушечные головастики. Мы не умели ни говорить, ни жестикулировать. Наши эмоции выражались десятком условных обозначений.



Первые кадры из Restaurant Tycoon. До выхода игры еще год. По меньшей мере.

Но это был первый шаг на пути к свободе. Мы продолжали упорно работать (The Settlers), но теперь игрок не мог управлять нами напрямую — мы действовали самостоятельно. Если мы не могли найти общественный туалет или нам не нравилось стоять в очереди — мы всегда могли развернуться и уйти. Это было замечательное время, младенчество нового мира. Мы заказы-

вали пиццу в ресторане и охотились на воинов света в подземелье.

С появлением The Sims произошел качественный скачок. Мы перестали отличаться только цветом волос. Мы стали сложнее и тоньше, научились говорить на разнообразные темы, впервые почувствовали одиночество и чувство романтической привязанности. С каждой новой частью игры мы открывали в себе новые грани: мы научились страдать от депрессии и испытывать сексуальное влечение. Мы обрели способность размножаться и заполонили весь мир: The Sims продолжает оставаться в десятке самых продаваемых игр уже второй год подряд.

И все же это еще не предел.



Мелковато. Развлечения в стиле "Спасатели Малибу" немыслимы без крупных планов. Полсотни ларакрофт на пляже — это зрелище, ради которого игроки обменяют своих родителей на коробку с Beach Life 2.

2

Очевидно, что игра, не вылезающая из чартов уже черт знает сколько времени, непременно станет объектом клонирования. Однако Electronic Arts не собирается упускать преимущество — каждый новый аддон, подобно многотонной авиабомбе, уничтожает все живое в радиусе обитания потенциального конкурента. У нас уже есть Sims для влюбленных, Sims для тусовщиков и Sims на отдыхе.

Желающим откусить хотя бы кусочек от богато накрытого стола остается либо бить графикой (возможно, этим займется Lionhead), либо забираться в дебри, недоступные для производителей "семейных" игр.

Прошлообложечная Beach Life (она же Spring Break) от Deep Red Games и Eidos продемонстрирует нам "Sims для взрослых": персонажи этой игры не прикрываются пуританскими "сердечками" и не пишут при луне писем своим соседкам — они приехали отдыхать и не хотят идти на компромисс с представлениями обывателей о семейном отпуске. Обитатели Beach Life занимаются сексом, не читают книг, употребляют спиртные напитки, иногда сверх меры, травятся несвежими продуктами и большую часть времени проводят на солнце. Наблюдать за их проказами нам сможет помешать только графика — в целях то ли экономии, то ли ради сокращения сроков разработки авторы использовали статическую изометрию и микроскопических рисованных персонажей. Конечно, низкие системные требования чрезвычайно важны для будущего "продажного" хита, однако эстетический эффект от "конкурса мокрых маек" будет безнадежно испорчен.

Подкрепление подоспело неожиданно и совсем не оттуда, откуда оно обычно случается. Тревор Чан (Trevor Chan) из Enlight Software, автор головоломных экономических игр Capitalism и Capitalism 2, а также симулятора университета Virtual U (если я назову ЭТО игрой, небесная молния тотчас испепелит меня), внезапно (если этот термин применим к разработке компьютерных игр) создал нечто необычное.

Hotel Giant (он же "Доходный дом", см. рецензии прошлого номера) мог бы стать неплохим симулятором гостиничного бизнеса, если бы не возможность самостоятельно подбирать оттенок абажуров в настенных лампах и трехмерный движок, позволяющий следить за каждым движением постояльцев. На протяжении долгих лет люди вроде Чана приучали нас мыслить абстрактными категориями. Мы оперировали цифрами и фактами. Мы вкладывали деньги в модернизацию гостиницы и изучали результаты опросов общественного мнения. Теперь мы тратим часы на оформление интерьера бильярдной и подглядываем за 24-летней Джейн в ванной комнате. Экономический симулятор отошел на второй план. Нам оказалось интереснее наблюдать за результатом собственного труда, чем бороться за каждый доллар. Времена Theme Hospital возвращаются на новом витке — теперь мы можем довольно достоверно моделировать поведение большого количества людей. И не только моделировать, но и показывать созданный нами мирок их собственными глазами!



Приличные люди (которые всегда в меньшинстве) не играют в The Sims: Vacations.

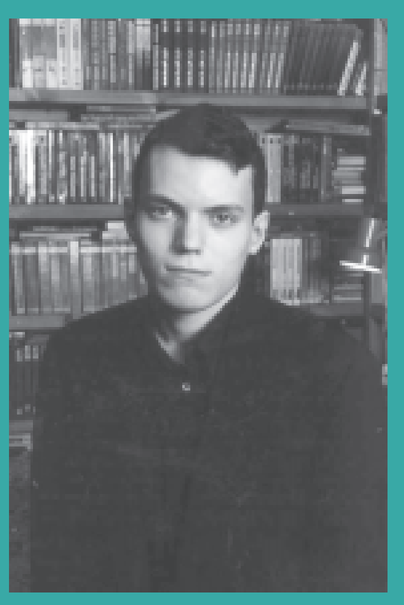
3

Отрубленные конечности постепенно выходят из моды. Игровой персонаж, достоверно чистящий перед зеркалом зубы, стоит сегодня значительно больше. В цене простые вещи — все то, с чем мы сталкиваемся каждый день: человеческое общение, эмоции, чувства. Главное в GTA3 случается не во время миссий, а между ними. Действующие лица, сшибка характеров, личности на экране — а не просто обитые текстурой чурки.

Близится начало новой золотой лихорадки. Тревор Чан, раздобыв где-то простенький графический движок, мчится столбить участки. Его следующий проект, который будет издаваться Phantagram, носит название Restaurant Tycoon. Это, с одной стороны, классический симулятор "фаст-фуда" вроде Pizza Tycoon 2: большие города, выбор правильного места, французская, итальянская или американская кухня, дорогостоящий шеф-повар, затраты на рекламу, война с конкурентами, десятки страниц финансовой отчетности.

А с другой — совершенно новый уровень детализации. Двести тончайших блюд от закусок до десерта, креветки в нежном 3D с лимонным соусом, профессиональный редактор интерьеров, а главное — тысячи уникальных посетителей, которые будут открывать двери, предлагать даме пройти, снимать верхнюю одежду, разворачивать салфетку, поднимать руку в ожидании официанта, искать туалет, просить, пожалуйста, счет, смеяться шуткам своих спутников и тщательно пережевывать пищу, используя около двух сотен мышц своего тела.

ФРАГ СИБИРСКИЙ



ДОСКОЙ ДЛЯ СЕРФИНГА

ПРИКЛЮЧЕНИЯ КОРОТКОЙ РЕПЛИКИ В ИГРАХ ЖАНРА ЭКШЕН

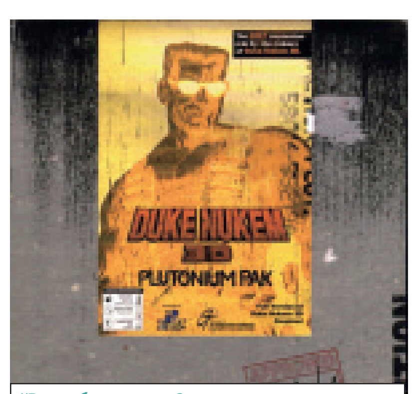
...Было какое-то время суток, и я рубил свиней в Duke Nukem: Manhattan Project, и озарение настигло меня. Откройте наш прошлый, выпишите авиапочтой читабельный заморский журнал, распахните настежь окно верного браузера с любой рецензией на эту чрезвычайно модную игру от ARUSH Entertainment — и вы увидите, что люди из разных концов мира, человеки самых разных возрастов, вкусов, партийных и конфессионных принадлежностей, словно сговорившись, львиную долю драгоценных площадей тратят на превознесение одного и того же. Голосовой "озвучки".

Казалось бы, давно миновали времена, когда некий Вася запоем цитировал Терминатора, некий Петя ответствовал ему смазливым голосом Хана Соло, а автор "Смертельного оружия" и "Последнего бойскаута" Шейн Блэк (Shane Black) сформулировал свою знаменитую заповедь; циничные однострочные, энергичные, редко когда выходящие за пределы трех слов реплики, порожденные, как правило, печатной машинкой неизвестного сценариста и вложенные в малоподвижные уста экранного громилы, потихоньку вымерли в Голливуде. "Трудные сейчас настали времена, — когда-то писал Блэк, — нельзя просто подойти к кому-то и вышибить ему мозги. Надо перед этим сказать что-нибудь такое, емкое..." И Виллис, Форд, Родди Пайпер (Roddy "Rowdy" Piper) исправно подходили, говорили, вышибали. Но нынче критики нещадно высмеивают так и не сумевшего перестроиться на новый лад Лукаса, и ни один режиссер не может позволить герою ляпнуть нечто вроде "consider zat a divorce!"[1] без того, чтобы не прослыть при этом некро-постмодернистом, поклоняющимся старым фильмам категории "Б".

Но что, скажите мне, в то же самое время происходило и происходит в компьютерных играх?!.

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗОМБИРОВАНИЕ

Manhattan Project — экшен особого пошиба, донельзя близкий второсортным фильмам, особенно тем из них, что выходили по остывшим следам некогда знаменитых блокбастеров прямиком на видеокассетах, минуя почетный экранный этап. По чистосердечному признанию ARUSH, эта игра была нацелена "сразу на DVD" и рассматривалась как некое забавное дополнение к коллекционному переизданию классического Duke Nukem от 3D Realms. Возрождение отрывистых реплик, четко обозначающих позиции отправителя и адресата, декларирующих мировоззрение и подводящих черту под жизненным опытом главгероя в Manhattan Project объяснимо и оправданно. Более того, без традиционных высказываний Duke Nukem: Manhattan Project попросту НЕ БЫЛО БЫ! Хотя бы потому, что вместо этого живого, объемного Нюкема, на-гора выдающего гамлетовское "the only that needs to be said is DIE!"[2], мы получили бы вырезанную из картона фигурку, каковой он в сущности и является.



"**Все субъективно.** Существуют только личные апокалипсисы. Ничто не кажется клише, когда происходит с тобой самим". Обронил это, конечно же, Макс Пэйн, следующая эволюционная ступенька в развитии экшен-героя.

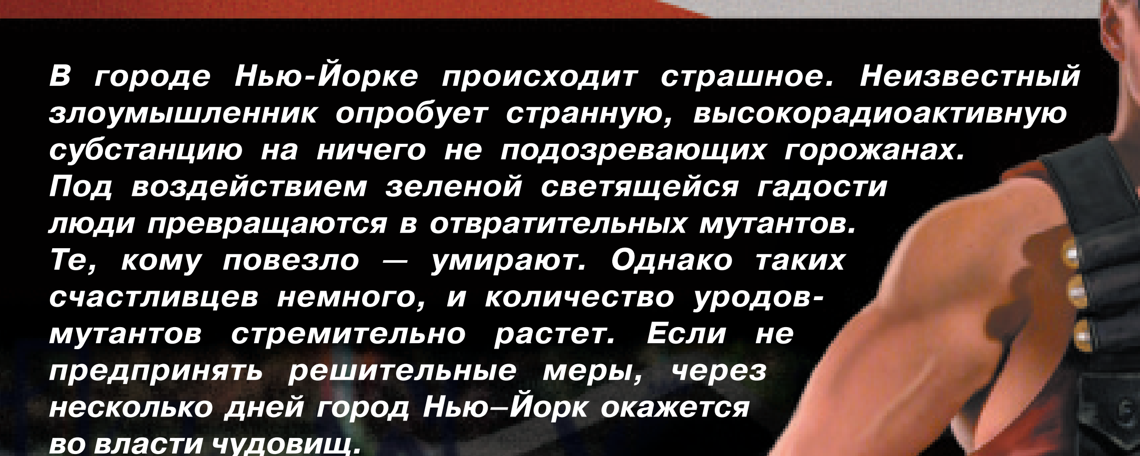
Так что гораздо любопытнее всеобщее (!), немедленное (!!) и горячее (!!!) признание свершений ARUSH. Ведь, если разобраться, в наше время сохранилось крайне мало действующих однострочных высказываний: одни из них утратили вкусовые качества, с годами растеряли весь свой горький юмор, другие от слишком частого пережевывания превратились в клише. Уважающий же себя герой уровня Нюкема, направляющийся с серьезными намерениями к

[1] "Считай это разводом!" Дуглас Квейд — любимой жене, 1990.

[2] "Все, что я тебе скажу: СДОХНИ!" Нюкем — раскормленной свинье в полицейском мундире, 2002.

1С:МУЛЬТИМЕДИА — АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Русский перевод под редакцией ст. о/у Goblina

В городе Нью-Йорке происходит страшное. Неизвестный злоумышленник опробует странную, высокорадиоактивную субстанцию на ничего не подозревающих горожанах. Под воздействием зеленой светящейся гадости люди превращаются в отвратительных мутантов. Те, кому повезло — умирают. Однако таких счастливцев немного, и количество уродов-мутантов стремительно растет. Если не предпринять решительные меры, через несколько дней город Нью–Йорк окажется во власти чудовищ.

Времени — в обрез, и только Дюк Нюкем может разрушить дьявольские планы безумного гения Морфикса и спасти Нью–Йорк. Чтобы спасти город, Дюку необходимо срочно высадиться на крышу небоскреба и спуститься оттуда в глубины городской канализационной системы, уничтожая по пути орды мутантов и роботов. Если кто и может спасти Манхеттэн, так это вооруженный до зубов, с неизменным чувством юмора наперевес — Дюк Нюкем!













некоему субъекту, до штампа никогда не опустится. В столь скромных лентах запомнится именно небрежно брошенный им срез жизни из неприкосновенного внутреннего запаса, а вовсе не то, как ловко наш персонаж проделал дыру из дробовика в брюхе толстяка, предварительно сожравшего двадцать пять мисок китайской лапши, или сломал шею фальшивому японцу, сжав ее в подчеркнуто гетеросексуальном захвате. Ведь писал же Шейн Блэк: "Будь креативнее! Хочешь врезать комунибудь доской для серфинга, сперва скажи: волна набегает!.."

Подлинно оригинальных реплик в Manhattan Project — раз, два, и обчелся. Может быть, их вовсе там нет. Но дело в том, что вышедший в 1996 году Duke Nukem 3D фактически изобрел однострочные реплики в КИ, ввел их в обиход, как в киноиндустрии это когда-то сделали Лукас и Кэмерон, пустил столь глубокие корни, что влияние 3D Realms до сих пор ощущается не только во всех без исключения экшен-играх, но и в некоторых других жанрах (не будем уточнять, каких именно, хотя Маша А., к примеру, утверждает, что это кое-какие известные ей квесты, а Скар В. — что вышедший годом позже Fallout), да и вовсе за пределами игр. Даром, что ли, согласно самым достоверным голливудским слухам, доблестные киномагнаты совсем скоро запустят в производство полнометражную художественную ленту Duke Nukem со знаменитым рестлером Дуэйном Джонсоном (Dwayne "The Rock" Johnson) в главной роли?

Именно переосмысление ARUSH в Manhattan Project творческого наследия 3D Realms, а не что-то иное, и вызывает сей четкий рефлекс всеобщего слюноотделения. Кто-то уверяет, что полюбил игру, испытывая острую ностальгию по немой (и, кажется, черно-белой) аркадке от Apogee... Ха! Да ни одна живая душа, беззвучно, одними губами, повторяя за Нюкемом бессмертное "Time to kick ass and chew bubblegum... Damn, I'm all out of gum!"[3], не вспомнит, что в изначальной аркадной серии этих, как и любых других слов, НЕ БЫЛО! До такой степени гениально творческий экипаж Duke Nukem 3D закомпостировал нам мозги. Слоганы и Нюкем едины, и только по ним человечество испытывает неосознанную, но вполне законную ностальгию. Не так уж и много у нас в конце-то концов нюкемов...

ЭВОЛЮЦИЯ ГЕРОЯ

Вас интересует, на ком лежит ответственность за образ Дюка Нюкема, единственного настоящего героя категории "Б" за всю историю КИ? Частично — на актере по имени Йон Сент-Джон (Jon St. John), уже трижды поделившимся с Нюкемом голосом. Легенда гласит, что режиссер (да! у 3D Realms в штате был самый настоящий режиссер!) Duke Nukem 3D услышал Сент-Джона, когда тот, будучи машинистом электропоезда подземки, зычно объявлял следующую остановку по динамикам громкой связи, и оказался пленен его уникальными аудиоданными. С той поры двухметровый бородатый обладатель хрипловатого баса восхитительного тембра отметился не только в DN3D, его Plutonium Pack и Manhattan Project (все три представляют собой театр одного актера), но и в доброй дюжине прочих игр, включая оба аддона к Half-Life и Clive Barker's Undying, — как можно догадаться, отнюдь не на эпизодических ролях. Благодаря ему Нюкем ощутил вкус жизни. Зашедшему было в тупик жанру двух-с-половиной-мерных шутеров Сент-Джон, рыча в микрофон, возвращал волю к победе.

В остальном же Нюкем обязан своей материализацией бесчисленным образчикам кинотрэша (главным образом Джона Карпентера (John Carpenter), которому коллега Ом лично пожал руку на минувшей E3... на месте Андрея я бы не мыл ее до скончания тысячелетия!), просмотренным командой разработчиков. Собственно, каноническое "I'm here to kick ass..." — не что иное, как прямая цитата из наикультовейшего кино 1988-го года They Live, снятому по фантастическому рассказу Рэя Нельсона (Ray Nelson) "Люди восьми часов утра", со знаменитым борцом рестлинга Родди Пайпером в главной роли (чувствуете, как замыкают круг голливудские киномагнаты? Когда-то рестлер породил Дюка Нюкема. Теперь Нюкема собирается играть другой рестлер!) и Карпентером в режиссерском кресле. Давайте перечитаем ее свежим глазом: "I have come here to kick ass and chew gum... and I'm all out of gum!"[4] Нет, эта реплика никогда не устареет!

В своей современной инкарнации Дюк Нюкем, конечно, тоже не воздерживается от фильмовых референций. Скажем, меланхолическое, произносящееся над грудой дымящихся трупов "life is like a box of ammo"[5] отсылает нас к известному высказыванию Форреста Гампа. Но шальной постмодернистский чертик толкает ARUSH под руку, — и вот Нюкем перекидывает кросскультурные мостики не только к фильмам и DN3D, но и к более древним играм. "What am I — a frog?" [6] — конечно же, кивок на бесподобный Frogger. Собственно, это реплики не того сорта, что мы каждый день слышим от прыгающего по машинам Арни наряду с пропесоченными в "Последнем киногерое" (сценарист Шейн Блэк) "big mistake" и "I'll be back", но, согласитесь, подсознательно мы вполне ожидаем услышать от него нечто в этом роде. А вот когда Нюкем перебирается в область умеренно неполиткорректных социальных комментариев... Фраза "Mech Morphix's GLOPP tanker is gonna go down faster than Enron!" мало что кому скажет в нашей языковой зоне. Мне кажется, со стороны ARUSH это было ошибкой. Не следует превращать настоящего супермена в телекомментатора из South Park.

Значение личности Дюка Нюкема в частности и однострочных реплик в целом для индустрии КИ ни в коем случае нельзя недооценивать. Кем был бы Max Payne без саркастических, преодолевших лимит в три слова, но все еще вполне укладывающихся в единую линию ремарок? Правда, это уже несколько иной, более высокий уровень — уровень "черного" фильма, уровень метафор из пропитанных духом noir детективных журналов 30-х годов, отпечатанных на плохой, грубой бумаге. "You'd find that Lady Luck was really a hooker, and you were fresh out of cash."[7]

Если и есть фраза, способная лучше подытожить любой, включая наш с вами, разговор, то мне она неизвестна... EXE

---

[3] "Время жевать жвачку и драть задницы... черт, у меня кончилась жвачка!" Нюкем — мерзкому мутанту, 2002, 1996.

[4] "Я пришел сюда жевать жвачку и драть задницы... и у меня кончилась жвачка!" Нэйда — поработившим планету пришельцам из иного измерения, 1988.

[5] "Жизнь подобна коробке патронов..." Нюкем — всему этому миру, 2002.

[6] "Я вам что — лягушка?" Нюкем — нам, 2002.

[7] "Пока до тебя дойдет, что ее высокоблагородие госпожа Удача на самом деле шлюха, у тебя успеют кончиться наличные..." Макс Пэйн — Хэмфри Богарту, 2001.

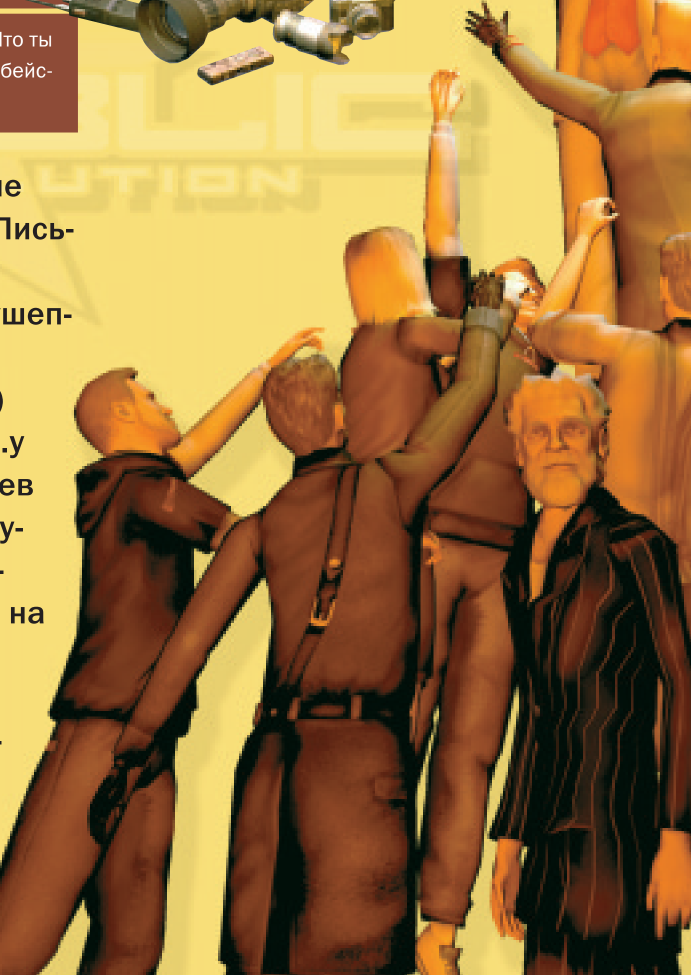
Андрей ОМ

АНГЛИЯ, АНГЛИЯ

Письма из Лондона (25 — 27 июня 2002 г.)

REPUBLIC: THE REVOLUTION www.republictherevolution.com	3D-стратегия
Разработчик Elixir Studios www.elixir-studios.co.uk	Ноябрь 2002 г.
Издатель Eidos Interactive www.eidosinteractive.com	
Самый комплексный в мире симулятор сети бойцовских клубов. Что ты можешь знать о себе, если никогда не дрался, не бил журналиста бейсбольной битой и не устраивал военный переворот?	

Для материалов, подобных этому, в журнале следует завести старорежимную рубрику “Письмо позвало в дорогу”, пустив ее в бешеном режиме “fast forward”: блиц-переписка с душеприказчицей генерального секретаря Elixir Studios Демиса Хассабиса (Demis Hassabis) Поппи Ривз-Такер (Poppy Reeves-Tucker): “…у Демиса все расписано на несколько месяцев вперед, но если вы сможете быть у нас в студии послезавтра в одиннадцать…”, загнанный курьер с билетами British Airways (упал на пороге, пущал пену, просил пристрелить), отличная погода, fish’n’chips, Mary-fn-Poppins, три часа в полете минус три часовых пояса: приземление в Хитроу в момент взлета в Шереметьево-2. Так обыкновенный “Боинг-757” превращается в машину вр. Наверное, это из-за Юнион Джека на фюзеляже.**





◀ ХУДОЖНИКОВ, ОПРЕДЕЛЕННО, ВДОХНОВЛЯЛ СОБОР ВАСИЛИЯ Б. — ЭТА ЖЕ ИНСТАЛЛЯЦИЯ БУДЕТ, СУДЯ ПО ВСЕМУ, УКРАШАТЬ ФИНАЛЬНУЮ КОРОБКУ С ИГРОЙ.
▼ МИЛИЦАНЕРЫ ЕЗДЯТ НА ЗАТЮНЕННЫХ В ЛЮБЕРЕЦКОМ СТИЛЕ "ВОЛГАХ" С МИГАЛКАМИ.

PANIC ROOM И ДРУГИЕ ПОДРОБНОСТИ

Декларировать? Только блокнот, дорожное чтение, Фотоаппарат Олега Михайловича и зубную щетку. “Вы прибыли в Королевство только с этой крошечной сумкой?” Так точно, мэм.

Бытовая пикантность: в меблированном нумере Comfort Inn (что на Earl’s Court) нет окон. Свет и воздух поступают сквозь крохотную бойницу в потолке. Ах, эти лондонские викторианские особняки, переколбашенные предприимчивыми выходцами из самых экзотических стран мира в постоялые дворы!.. Проснувшись утром, можно включить в ванной свет, выдавить зубную пасту на щетку и пустить воду в душе — все это не покидая кровати. Наверное, раньше здесь был платяной шкаф.

ФОТОГРАФИРОВАТЬ В ОФИСЕ ELIXIR МОЖНО ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО С ПИСЬМЕННОГО РАЗРЕШЕНИЯ ДЕМИСА Х. ОДНАКО, ДАЖЕ ПРИ НЕМ СКРОМНЫЕ СОТРУДНИКИ ПРИКРЫВАЮТ ТЕЛАМИ МОНИТОРЫ И ДЕЛАЮТ СЛОЖНОСОЧИНЕННЫЕ ЛИЦА.



Измученный московским временем организм вскидывается в седьмом часу утра: самый мистический и трудноуловимый лондонский час, — тот, кто хоть раз вдыхал этот утренний июньский воздух, автоматически вступает тем самым в тайное масонское общество, по сравнению с которым паланюковские мордобития — возня диатезных бутузов в песочнице. Верно, джентльмены?

LONDON FUNK ALLSTARS

...На прежнем месте (см. октябрьский-2000 номер) офис Elixir не обнаруживается — переехали в связи с расширением штата. Новое гнездо обитаталей Новистрана (Novistrana): два этажа в краснокирпичном карамельном замке прямо напротив Regents Gardens, внизу телестудия, сверху — только крыша и лондонское небо.

Демис опаздывает. Рассматриваю доску почета “Elixir Christmas Party 2001”: Джо Макдонаг (Joe McDonagh) с неизменным выражением лица “ах-как-плох-сей-мир-и-как-бы-я-хотел-сделать-его-лучше-и-благороднее”, рядом ухмыляющийся Демис в смокинге, при бабочке и с бутылкой. Люди, приходящие на рождественские (или любые другие, если на то пошло) вечеринки в смокингах, вне всякого сомнения, являются большими начальниками.

Периодически подходят программисты и, после кратких перешептываний с ресепшионисткой, спрашивают вашего обозревателя, действительно ли Kremlin выглядит так круто, как на обложке пресс-релиза Republic: The Revolution (RTR).

На дальней стене висит памятка персоналу: “DO NOT FORGET ALIENBRAIN COMMENTS! ”. (Демис объяснит потом, что из 60 сотрудников студии 20 сейчас составляют Prototype Team — иными словами, занимаются генерацией идей. Так, например, игра, на которую нам осенью-2000 намекали аниме-скетчи на стенах офиса Elixir, оказалась давно удавленной собственными отцами в колыбели — “концепт оказался слишком смелым для массового рынка”. Впрочем, по словам команданте, сейчас уже совершенно ясно, чем студия будет заниматься после выхода в свет Republic. “Говорить об этом я пока не могу”. Ну конечно. Alienbrain не обрадуется.)

Вскоре становится понятно, что обитатели Elixir, кажется, изрядно вошли в образ: офисные стены украшают гигантские плакаты с Ми-26, красными звездами, об-



▶ ОДНИМ ДВИЖЕНИЕМ МЫШИ МОЖНО СО СВИСТОМ УНЕСТИСЬ ЗА ГОРИЗОНТ И ЛЮБОВАТЬСЯ ТАМ ЗАКАТОМ. НОВОЕ, ОДНАКО, ПОКОЛЕНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ.

▼ МОДЕЛЬ ТАНКА ХОЧЕТСЯ ВЫНУТЬ ИЗ ЭКРАНА И ПОСТАВИТЬ НА ПОЛКУ — ОЧЕНЬ, ПРАВО СЛОВО, КРАСИВО. BOHEMIA INTERACTIVE ГРОХАЕТ О ПОЛ КОПИЛКИ И, ШЕВЕЛЯ ГУБАМИ, СЧИТАЕТ, ХВАТИТ ЛИ СОДЕРЖИМОГО НА ЛИЦЕНЗИРОВАНИЕ ДВИЖКА.





разчиками тоталитарной архитектуры и прочими главными песнями о старом. Переговорная палата изящно стилизована под лубянский подвал: кирпичная кладка стен, единственное окно под потолком прикрыто заслонкой. На стенах художественно висят плакаты "Да здравствует комсомол" и, самое главное, коллекционный экземпляр постера первого советского блокбастера "Броненосец "Потемкин" с жестким, энергичным и громким слоганом "Гордость советской кинематографии" — на зависть брукхаймерам.

Вбегает Демис — в растянутой майке на несколько размеров больше, чем полагается тому надменному CEO, которым я его уже успел представить после сорока минут ожидания аудиенции.

ЗАКАТ ГЕЙМПАДА

Game.EXE: Демис, тяжело сегодня оставаться ПК-разработчиком?

Демис ХАССАБИС (далее Д.Х.): Да вовсе не тяжело. Скажу крамольную вещь: сегодняшние консольные игры в подметки не годятся своим ПК-собратьям. Все эти модные год-полтора назад разговоры о том, что теперь, дескать, можно быть приставочно-эксклюзивным девелопером, пока остаются только разговорами. Нет, я убежден, что рано или поздно нам придется всерьез считаться с PlayStation 3 или Xbox 2 (Мишель Нострадамус утверждал, что анонс последней состоится в 2006 году. — **А.О.**), уверен, что нельзя игнорировать этот уже сейчас огромный и продолжающий расти рынок, но... Вы видели DOOM III на E3?

(.EXE выражением лица соглашается, что, дескать, видели и нашли преизрядным.)

Д.Х.: Ну вот. Приставки сегодня не могут предложить ничего даже приблизительно схожего. Главный Консольный Шутер Halo, к примеру, уже сейчас выглядит изрядно побитым молью. А C&C: Generals? Мало того что консолям пришлось бы вылезти вон из собственных шкур, чтобы изобразить ТАКОЙ ядерный взрыв, так еще и управление RTS посредством геймпада напоминает попытку почесать правое ухо левой рукой, вертясь в это время вокруг своей оси. Потом, конечно, multiplayer, — одно из главных современных развлечений доступно сегодня только посредством ПК. То, что пытаются предложить в этом смысле консоли, выглядит смешно.

.EXE: А, например, продажи? Пресса любит вынимать из рукава засаленный козырь статистики: объем рынка консольных игр превышает наш с вами раза в четыре.

ОТКУДА ВЗЯЛСЯ КУЛЬТОВЫЙ ПОСТЕР "ПОТЕМКИНА", НЕ ЗНАЮТ ДАЖЕ СТАРОЖИЛЫ. ОЧЕВИДНО, ДЕЛО РУК РУССКИХ ГЕРЛФРЕНДШ.





▶ BOYS IN DA HOOD ПОЛЬЗУЮТСЯ ТОЛЬКО ДЕРЕВЯННЫМИ БИТАМИ (У ЧУГУНИЕВЫХ БОЛЬШЕ ШАНСОВ БЫТЬ РАСЦЕНЕННЫМИ ХОЛОДНЫМ ОРУЖИЕМ) И НОСЯТ ТРЕНИРОВОЧНЫЕ КОСТЮМЫ.
▼ НЕ ПРАВДА ЛИ, ПЕЙЗАЖ ОЧЕНЬ НАПОМИНАЕТ ВАШ РОДНОЙ МИКРОРАЙОН?







Д.Х.: Вы видели последние чарты продаж NPD Intellect? 2002 год — год больших, умных и нетривиальных ПК-игр, продающихся нестыдными тиражами. Миллионеры, барби, покемоны и олени пылятся на дальних полках в разделах "Всё за 1 доллар". При этом первую десятку с марта не покидает Jedi Outcast, отлично продаются Morrowind и Dungeon Siege. Или вот возьмем, например, The Sims: реализованы миллионы экземпляров. Или WarCraft III: я читал, что только по предварительным заказам будет продано 4,5 млн. коробок — просто поверить в это не могу!

(Здесь Демис выслушивает ужасную, но поучительную историю похождений WarCraft III в России, где каждый детсадовец с двумя с половиной словами лексического запаса успел пройти финальную версию за три недели до официального релиза.)

Д.Х. (оправившись от пережитого ужаса): ...В конце концов издателям придется признать, что существуют ПК-игры, которые в принципе не живут на консолях (как и наоборот). Успех на одной платформе ни в коем случае не конвертируется в пристойные продажи на другой: Quake III: Revolution на PS2, например, совершенно отвратен, о PC-портах же консольных файтингов и вовсе упоминать стыдно. Иными словами, бессмысленно говорить о войне форматов — речь идет только о заполнении отдельных ниш на рынке...

ЗНАМЕНИТАЯ СТАНЦИЯ CAMDEN TOWN – СПРАВА ЗА УГЛОМ НАХОДИТСЯ ЛЕГЕНДАРНОЕ JAZZ CAFE, ГДЕ 31 АВГУСТА С.Г. БУДЕТ ДАВАТЬ ЖИВОЙ ПЕРФОРМАНС CHRIS BOWDEN. ВСТРЕЧАЕМСЯ У ВХОДА В 22.00?



BACK IN NOVISTRANA

Пути RTR и нашего издания всегда змеились неподалеку друг от друга, мистически редко пересекаясь: то измученный джет-лагом Джо Макдонаг на E3'2001 назначит нам встречу на вчера, то мы, стыдно признаться, продинамим Elixir-барбудос на E3'2002, с пеной у рта мельтеша между дядей Петей и Крисом Тэйлором (Chris Taylor). Несколько раз срывались визиты в Лондон: расписание Хассабиса похоже на гастрольный график "Воплей Відоплясова". Игра, так и оставшаяся для нас в неиграбельном-2000 виде, получала тем временем многочисленные награды, эмалированные значки "Best of E3", почетные грамоты "The Most Innovative RTS" и прочие авансы горячей пресс-любви. Посему я чувствую себя рассеянным дальним родственником, принесшим внучатому племяннику книжку-раскраску про ежика и выяснившим, что оболтус давно носит ирокез фиолетового цвета и стучит на барабане в панк-группе "Червона пыхва".

Спрашиваю Демиса, откуда взялись роскошные постеры на стенах. "Точно не знаю — кто-то из парней, кажется, купил в Кэмдене. Но вообще здесь поблизости есть отличная историческая библиотека, где





▲ Коллега Фраг, узнав, что в бойцовских клубах Новистраны сходятся в схватках такие персонажи, заявил, что этого не может быть. Может-может. Пора выбрасывать GTA3 в форточку!

◀ В местном файтклабе принимают участие персонажи, зачесывающие остатки волос на лысину. А вы говорите – Брэд Питт. А вы говорите – общество потребления.

мы провели не одну неделю. Там много фотоальбомов: Россия советского периода, современные московские достопримечательности, бывшие республики СССР...”

Коллектив Elixir ничего не копировал: просто, скажем так, черпал вдохновение в. Демис добавляет, что у нескольких сотрудников студии — русские гёрлфренды, которые следят, чтобы не было разлюли-балалайки. Позволяю себе усомниться в аутентичности герлфрендских комментариев. Демис смеется: “На самом деле я переписываюсь с профессором социологии Киевского госуниверситета, который проясняет многие вопросы по психологии тоталитарного общества. Что же до визуальной достоверности, то здесь все проще — мы часто бываем в Москве, делаем фотографии, наброски и т.п.” Часто?! В Москве?! Команданте признается: “Я в детстве неплохо играл в шахматы, по каковой причине часто ездил на турниры по всему миру. Несколько раз был в Москве, где у меня по сей день остались знакомые и друзья”.

Несмотря на шокирующие подробности демисовой юности, вместо русского языка вывески и газетные страницы RTR украшает бодрая кириллическая тарабарщина (один из рекламных плакатов гласит: “ЧЩЖЙ ЦЕЖШ!”), а персонажи лопочут на странном языке, похожем на тот, которым в голивудскоподданых фильмах ругаются сербские террористы. Хассабис поясняет, что в противном случае игра оказалась бы неподъемной: миллионы строк диалогов, тысячи вывесок, сотни газетных заголовков. “Герои RTR изъясняются на своего рода славянском SimSpeak, которого вполне достаточно для передачи эмоций”. В конце концов, добавляю я, Die Hard не стал хуже от того, что немецкие бандиты несут там полную дичь, даже отдаленно не похожую на.

Одичание и история

Главное меню с чеканным профилем Лукича демонстрирует таинственное отсутствие пункта “Multiplayer” — Демис смущенно поясняет, что RTR создавалась с многопользовательскими опциями “in mind” и они непременно рано или поздно будут имплементированы (“может, в сиквеле, или аддоне, или, скажем, мы можем выпустить Republic Plus”), но — не сейчас.

Пока по экрану ползает кумачовый ползунок с надписью “Loading”, Хассабис продолжает тревожную повесть о младенческих недугах RTR: “Однажды мы поняли, что сегодняшнего игрока нельзя просто взять за шиворот и бросить в реальность Новистраны — без указывающих направление стрелочек на карте, без малейшего представления о том, куда отходит вокзал и какие хватать мешки, с одной только смутной мета-целью на горизонте: стать президентом”. Понимая рациональной частью головы причины принятия такого решения, мы лишь тихо вздохнем в сторону: КАКОЙ игрой могла бы стать RTR, свободная от подобных условностей!.. “В результате мы сделали игру более линейной,

Питерская табачная фабрика им. Урицкого произвела эксклюзивную партию папирос "Беломорканал" специально по заказу Eidos Interactive. Разумеется, подобными пачками будет комплектоваться коллекционное издание "Республики".







▲ МЕСТНЫЙ КГБ, ПО ПРИЗНАНИЮ ДЕВЕЛОПЕРОВ, СРИСОВАН С ОФИСА MI5, ЧТО НА НАБЕРЕЖНОЙ ТЕМЗЫ. ОЧЕНЬ СИМВОЛИЧНО, НЕ НАХОДИТЕ?

◀ НАШ СОВЕТСКИЙ ГАЙД-ПАРК. НИКТО ОСОБЕННО НЕ УДИВИТСЯ, ЕСЛИ РЯДОМ С ОРАТОРОМ ОСТАНОВИТСЯ "ЧЛЕНОВОЗ", ОТКУДА ПОСЛЕДУЕТ АВТОМАТНАЯ ОЧЕРЕДЬ. ОБЛИКО МОРАЛЕ, ФЕРШТЕЙН?

придали ей четкую структуру: сюжет делится на три основных этапа: обретение власти сначала над уездным центром, потом над крупным городом и в финале над столицей (ergo, над Новистраной в целом). В трех этапах содержится 20 миссий, по пять objectives в каждой — для успешного продолжения карьеры вам нужно будет исполнить по три из пяти на выбор". Задачи нетривиальны: произнести, например, речь, которая войдет в легенды, или очернить в прессе предводителя конкурирующей концессии — нашему приходу к власти в Novistrana будут препятствовать еще три политические силы.

Демис: "Как и в реальной жизни, главной властью в RTR обладает тот, кто управляет информацией".

ОБОЗРЕВАТЕЛЬ .EXE ОЧЕНЬ ПОХОЖ (БРОВЯМИ) НА СТАРШЕГО БРАТА ХАССАБИСА, ПРЕДПОЧИТАЮЩЕГО ИТАЛЬЯНСКУЮ КУХНЮ И ВЕДУЩЕГО МАЛОПОДВИЖНЫЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ.



Занять президентское кресло можно тремя способами: путем военного переворота, народных волнений или "бархатной революции" — вынудив президента уйти в отставку. "Выборов в этой игре не будет". Ясное дело.

Появляется сопровождаемая звуками "советского эмбиента" картинка: избалованный яркими буржуазными игрошоу и без малого четырьмя годами профессиональной игры во все, что движется, разум вашего обозревателя начинает проводить ненужные параллели: движок простоват, много прямых углов, мало цветов, рудиментарные текстуры, по сравнению с SimCity 4 выглядит бедным родственен... Здесь Демис легким движением прокручивает мышеколесо: камера хищным орлом падает на голову путешествующему по улице персонажу, описывает вокруг него полукруг, заглядывает в высокодетализированное лицо, потом уносится за проезжающим мимо автомобилем (окрестные дома в реальном времени смотрятся в свои отражения в стеклах), мельком чиркает по мелким выбоинкам в асфальте — все это без малейших признаков обращения к жесткому диску. "В столице живут 100000 настоящих людей, среди которых вы не встретите двух похожих друг на друга". Туше!

ВВЕДЕНИЕ В АНАТОМИЮ МАССОВОГО ЧЕЛОВЕКА

Демис трогает интерфейс, подозрительно напоминающий часы "Командирские": "Диспозиция такова: мы возглавляем партию, в которой изначально состоят 7 человек". Генсеком, как явствует из "партийного" меню, работает некто Demisov. "При этом вы не будете парить над игрой бесплотным призраком — у вас есть аватар, который может, например, получить по морде от уличных хулиганов или ненароком сесть в тюрьму". Дальше начинается партстроительство: "Чтобы привлечь нужных людей (генералов, журналистов и т.п.) в партию, необходимо пройти через три этапа: найти кандидатов; узнать, чем их можно заинтересовать; собственно рекрутировать". Последний этап — самый







▲ ГЛАЗАМИ СПЕКУЛЯНТА. ТЕОРЕТИЧЕСКИ, ВСЮ ИГРУ МОЖНО ПРОВЕСТИ, ФАРЦУЯ ПАРОВОЗИКАМИ (НА САМОМ ДЕЛЕ, КОНЕЧНО, НЕЛЬЗЯ. – ПРИМ. РЕД.).

▶ ВЫ ВЕДЬ И ТАК ЗНАЕТЕ, КТО ЭТО, ВЕРНО? КОНЕЧНО ЖЕ, ЛУЧШАЯ ДЕВУШКА В НОВИСТРАНА.

интересный. Подкуп, шантаж, промывка мозгов через СМИ — это только начало списка.

Здесь начинается чаемая свобода, казавшаяся было утерянной с концами. Каждое действие влечет за собой инверсионный след труднопредсказуемых последствий. Для очернения (было еще такое слово — "шельмование") конкурирующих концессий полезно будет созвать уличный митинг. Демис объясняет: "Видите, собрав толпу слушать мое выступление, я не предусмотрел одного — по этой улице сегодня будет проходить... милицейский парад!" Завидев несанкционированное сборище, милицанеры на экране начинают бодро метелить и вязать смутьянов. Явка провалена? "Ничуть. Завтра об этом напишут все газеты, и вы только выиграете". Можно использовать и менее экстравагантные (хотя и менее действенные) методы увеличения собственной популярности: расклейку, например, агитационных плакатов. "Кстати, на плакатах и в газетных передовицах будут фотографии того самого лица, которое вы выберете в начале игры при генерации персонажа".

Иными словами, несмотря на вышеупомянутые благоприобретенные ограничения, RTR выглядит шкатулкой сенобитов из Hellraiser: намного больше изнутри, чем снаружи. Войдешь — не выйдешь.

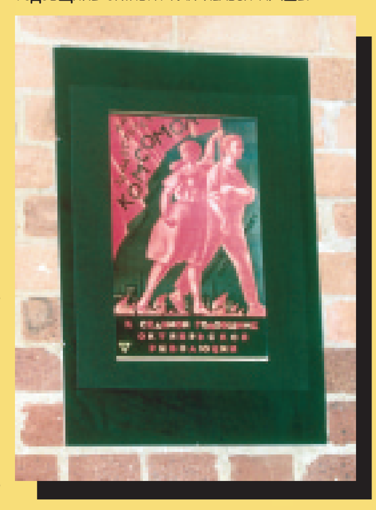
ГОСУДАРСТВО КАК ВЫСШАЯ УГРОЗА

Хассабис оживляется: "Если вам не по душе относительно безопасная рутина эффективной политики, можно заняться куда более волнующими вещами — организовать сеть... бойцовских клубов". На экране всплывают задворки какого-то склада, где хороводом стоят горожане в тренировочных костюмах (да, RTR НАСТОЛЬКО аутентична): после кратких препирательств на NovistranaSpeak двое выходят в центр круга, и начинается контролируемое компьютером рукоприкладство. "Бои нелегальны, — поясняет Демис, — поэтому их участники автоматически связаны своего рода омертой, сицилийским законом молчания". Внизу экрана появляется шкала: "Здесь мы можем регулировать жестокость боев. Отодвинув ползунок максимально вправо, получим самые зрелищные схватки, привлекающие в наш стан наиболее нужных соратников. Но, к сожалению, со смертельным исходом". У каждого из персонажей RTR есть параметр "лояльность" — так вот, у членов бойцовских клубов он обычно крайне высок.

Здесь есть и свои тонкости: о забаве могут прознать журналисты, причинив нам серьезные неприятности с законом. Хассабис демонстрирует методы работы со свободной прессой: бумагомарателя заталкивают в фургон, мчат через весь город, высаживают на каком-то складе и громогласно поносят, угрожая пистолетом (что характерно, герои держат оружие весьма гонконгским образом — плашмя), после чего изрядно бьют. Бейсбольными битами.

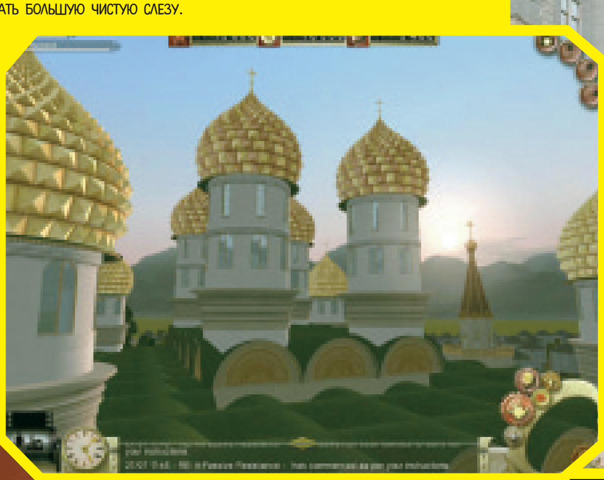
При этом все вышеописанное — не вершина даже айсберга, а мелкая ледяная крошка на его поверхности. Каждая задача требует комплексного решения с огромным количеством вариантов развития событий. Демис не удерживается от еще одной зарисовки будней Новистраны: по главной улице медленно ползет танк. Генсек смеется: "Видите? Полигонов в танке примерно в полтора раза больше, чем в моделях бронетехники из Operation Flashpoint. Мы здесь подумываем о том, чтобы запустить в производство танковый симулятор, — благо, технология уже готова". Из толпы вдруг выбегает понукаемый Хассабисом партиец и встает на пути танка, картинно вскинув руки и пятясь назад. Публика месмеризирована. Кто-то фотографирует. Демис передвигает ползунок внизу экрана вправо — демонстрант перестает

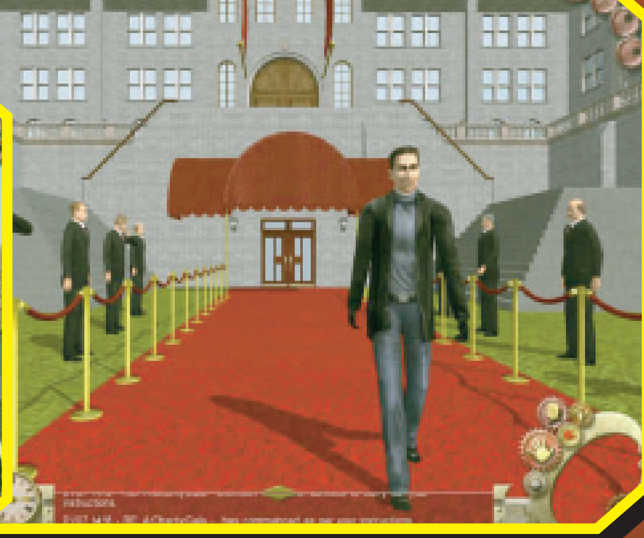
КИРПИЧНЫЙ ФОН ИДЕТ ПЛАКАТАМ О ГОДОВЩИНЕ ОКТЯБРЯ КАК НЕЛЬЗЯ ЛУЧШЕ.





▶ По поведению журналистов можно будет отслеживать уровень собственной популярности: если они стоят столбом и ковыряют в носах — дело плохо.
▼ Солнце красит нежным светом. Местные восходы — почти как в Morrowind. Хочется смахивать большую чистую слезу.





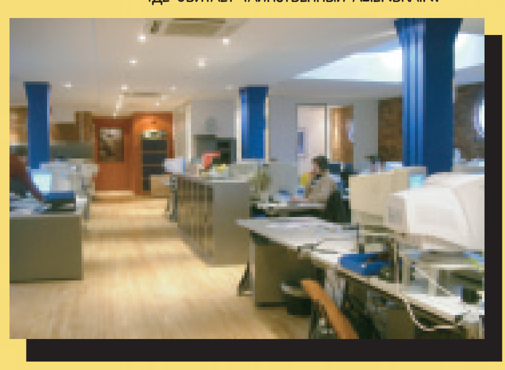
пятиться и... перемалывается гусеницами боевой машины в фарш. “Помните о задании произнести зажигательную речь, которая останется в памяти народной? Так вот, теперь можно не сомневаться — спич, в котором вы поведаете электорату о растоптанном железными копытами тоталитаризма юноше, забыть будет непросто”.

Рост жизни

Как и в случае с Black & White, пути RTR неисповедимы: Elixir лишь дала Новистране законы функционирования. Игра сделала первый робкий вздох, открыла бездонные глаза и ожила. Если вы начнете уличные волнения вблизи от стадиона, то выбежавшие на огонек фанаты придадут стычкам с милицией вдвое большую бодрость. На взрыве электростанции можно с равным успехом заработать политические дивиденды или пожизненный срок (здание тюрьмы, кстати, срисовано почему-то с офиса MI6, что на берегу Темзы). Уровень собственной популярности легко определить на глаз, не смотря в графики: если у каждого общественного места, где изволит появиться наше альтер-эго, начинают толпиться журналисты с фотовспышками наперевес, значит, день прожит не зря. Имеет значение время суток: по ночам удобнее расклеивать листовки, а днем — проводить пресс-конференции. Каждое условное утро игра будет генерировать свежие номера газет, которые положит нам на стол.

Еще двенадцать страниц восклицательных знаков мелким шрифтом в моем блокноте подождут, пожалуй, рецензии.

Законспирированный второй этаж Elixir, где обитает таинственный Alienbrain.



С арестом между тем игра не заканчивается: во-первых, заключение под стражу неминуемо придаст нам в народных глазах ореол великомученика, во-вторых, состоящие в нашей партии генералы смогут под этим благовидным предлогом вывести на улицы войска и устроить нам чудесное освобождение. Проиграть вообще нелегко: Демис и его команда хотят дать вам в руки инструмент изящного выхода из самых сложных ситуаций, а не демонстрировать каждые 15 минут надпись “Load Game” на фоне чугунного Ленина. Фатальное случится только в двух случаях: если из нашей партии в полном составе разбежится ЦК или если аватар получит случайную милицейскую пулю в уличных беспорядках...

За стеной вдруг взвивается полицейская сирена — ах, Кэмден. Демис, словно очнувшись, в ужасе смотрит на часы: его давно ждет остывший обед с главой компании-локализатора RTR на европейские языки. А русский будет? Задумывается: “Вообще-то... это хорошая идея... Надо сказать Eidos. Получилось бы очень концептуально”.

Today London, Tomorrow the World

Веер из записей (Демис: “В смысле системных требований мы всерьез намерены уложиться в видеокарту на базе TNT, процессор с частотой до 1 ГГц и 64 Мбайт ОЗУ. Последнее, впрочем, может не получиться — оптимизация покажет”), июльского EDGE (“RTR — игра, равной которой по масштабам на сегодняшнем рынке не существует. Вопрос лишь в том, как ее примет современная преимущественно казуальная публика”) и августовского Empire (“Джимми Бонд возвращается” — черт возьми, такое могут безнаказанно позволить себе только британцы!).

Старик Ортега-и-Гассет: “В революциях абстрактное пытается восстать против конкретного, поэтому революция обречена на провал”.

Republic: The Revolution, уверен, обречена на противоположное.




АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА


Рыцари Морей

"ШТОРМ: СОЛДАТЫ НЕБА" (ECHELON: WIND WARRIORS)
www.storm.ru

Футуристический симулятор

ДЕМО-ВЕРСИЯ

Похорошевший, улучшенный, расширенный и исправленный "Шторм". "Шторм" нашей мечты.

Особенности
Из нового – четыре управляемых "крафта", пять-шесть типов наземных боевых единиц, уйма архитектурных сооружений, арктический континент и располагающийся на нем город. Из улучшений – поумневший ИИ, похорошевший графический движок, литобработка диалогов и тщательно продуманная структура миссий.

ПОДНЯТЬСЯ В НЕБО

Михаил СУДАКОВ

С питерской командой "MADия" ваш корреспондент, пусть это и прозвучит несколько странно, не имел удовольствия общаться еще ни разу. Казалось бы — ближайшие соседи; всей дороги — минут десять на машине или полчаса на велосипеде. Но нет — путь от проспекта Ветеранов до улицы Гастелло оказался гораздо длиннее маршрута СПб. — Москва, по которому приходится путешествовать чуть ли не каждый месяц .

Разработчик	
"MADия"	www.storm.ru
Издатель	
"Бука"	www.buka.ru
Дата релиза	Сентябрь-октябрь 2002 г.

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Celeron 500 (рек. Celeron 1000), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-ускоритель класса TNT2 (рек. GeForce2).

Первый тренировочный полет в "Солдатах неба" оказывается не многим короче. Главный герой — тот самый майор, что руководил в "Шторме" тренировочной миссией, — здесь занимается муштрой зеленых кадетов, попутно обучая игрока азам управления подотчетным "крафтом". Подняться в небо, включить автопилот, направиться к мнимым вражеским целям, которые впоследствии (раскрываю жуткую тайну!) окажутся всего лишь прикрытием для самых натуральных неприятельских истребителей...

Приказы подчиненным раздаются с некоторым ленивым удовольствием (быть большим боссом всегда приятно), но как только дело доходит до заварушки, в которую попадают юнцы, игра моментально показывает зубки. Вы отчаянно мечетесь по воздушному пространству, пытаясь успеть к месту стычки и спасти хотя бы одного кадета, тогда как незаметно прокравшиеся по каньону враги методично расстреливают беззащитные, лишенные вооружения "крафты" ваших падаванов и, голову даю на отсечение, тихонько хихикают себе под нос.

Справиться с супостатами на самом деле гораздо проще, чем кажется. Главное — не отвлекаться на вторичные цели и... не проводить столько времени с геймпадом в руках за красивыми, но ужасно расслабляющими "стрелялками" вроде Starfighter или Heli Heroes. Прекращайте злоупотреблять аркадами, дети, — пора готовить себя к настоящим играм.

АБСОЛЮТНО БЕЛОЕ

Игровой процесс нового "Шторма", разумеется, ни на йоту не изменился — так по крайней мере показалось мне за время знакомства с игрой. Зачем чинить то, что еще не успело сломаться? Единственное, на что решились создатели одного из самых красивых "футуристических авиасимуляторов" (надеюсь, сотрудники "MADии" простят мне подобное словоблудие), так это сглаживание кривой обучения: нынче первые миссии, как им и положено, выглядят довольно простыми, однако постепенно становятся все мудренее и мудренее. Раньше, помнится, с игроком поступали гораздо менее гуманно, сходу бросая его в очень серьезные заварушки.

Между прочим, первая половина "Солдат неба" целиком и полностью будет проходить на уже знакомом по "Шторму" континенте, сюжетно пересекаясь со своим прародителем. Совершенно новые события начинаются лишь со второй части игры, когда действие перемещается на так называемый Арктический континент. "Крафты" меняют окраску на "зимнюю", общая тональность игры резко уходит в белое, а несчастные художники ломают голову над вечным вопросом: как бы представить суровые арктические просторы чуть более веселым местом, чем они являются в действительности?

(Немного позже в комнату, где меня принимают, влетает уже знакомый вам художник Тенгиз Тегашвили, загружает в ACDSee картинку неземной красоты и произносит: "Решено, будем делать такое небо". Я, в свою очередь, тихо радуюсь: яркий багрянец небес сочетается с белизной снежной пустыни не то что хорошо — сказочно!)

ЖИЗНЬ В ДВИЖЕНИИ

"Солдаты неба" получили в наследие от "Шторма" прекрасный графический движок, немного улучшенный программистами "MADии" в общеэстетических целях. Так, в небе появились полноценные трехмерные облака — и выглядят они ничуть не хуже своих собратьев по симуляционному жанру (речь, конечно же, идет о лучших его представителях), а местами откровенно задвигают их на второй план. Разработчики, правда, еще не до конца уверены в том, что облака попадут в релиз, ибо временами процессор недвусмысленно дает понять,



Внешний вид "крафтов" практически безупречен: прозрачные кабины с сидящими внутри пилотами, блестящий хромированный корпус, яркие огни двигателей.



Когда в кадр случайно (или злонамеренно, повинуясь послушному оператору) одновременно попадают небо, "крафт" и спецэффекты, "Солдаты неба" становятся краше во сто раз. Этот конкретный аппарат, между прочим, носит кодовое название "Су-137".





Город здорово нагружает процессор. Что ж, за красоту всегда приходится платить.



Светлая окраска "крафтов", быть может, не слишком эффектно смотрится на фоне белой пустыни, однако законы военного времени строги — каждому "крафту" положен "маскхалат".



Количество деревьев с трудом поддается исчислению. Причем все деревца — настоящие, полигональные. Безо всяких хитрых трюков вроде монолитного лесного массива или трех проложенных друг под другом плоскостей.

что лично ему все эти красоты до лампочки. Определенно, этот код еще требует серьезной доработки.

Облагораживанию подверглась и земная поверхность: во время патрульных (да и не только) рейдов велика вероятность встретить самый настоящий лес из полностью трехмерных, пусть и довольно простеньких, деревьев. Никакого влияния на процесс отстрела вражеских "крафтов" лесопосадка, разумеется, не оказывает (не Gunship! поди), однако глаз откровенно ликует. "А это точно будет в релизе?" — "Если получится выжать достойные fps — конечно", — отвечает Петр Порай-Кошиц, главный дизайнер проекта. Судя по тому, что на демонстрационной машине с гигагерцовым процессором и ATI Radeon 8500 игра держалась молодцом, за судьбу лесов можно не волноваться (вполне возможно, кстати, что их густоту позволят регулировать вручную).

Хорошенько призадуматься демосистему заставляет лишь арктический город, архитектура которого навеяна то ли легендарной планетой Корускан из "Звездных войн", то ли чем-то еще — не менее величественным и... высокополигональным. Петр взирает на все эти футуристические сооружения с каким-то, что ли, отеческим умилением, и я мысленно возношу хвалу всем борзописным святым — а ну как городок не выдержал бы строгой журналистской критики? Смог бы я тогда уйти из офиса "MADии" живым — с моим-то длинным языком?

ЕСТЬ ОПЫТ, ГОТОВ К ПОЛЕТУ

Из того, что не удалось увидеть невооруженным взглядом или попросту не получилось оценить в полном объеме (тому есть много разных причин), в первую очередь хочется отметить удобную систему сохранения игры. Вместо банальных save game'ов в наличии так называемая "история полетов": игрок может не только сделать откат к произвольной точке игры, но и переиграть любую не слишком удачно выполненную миссию, а затем вернуться в "настоящее время". Звучит немного запутанно, но на деле должно оказаться манной небесной для тех, кто обожает проходить игры от корки до корки.

Если верить разработчикам, в "Солдатах" обязательно поумнеют как враги, так и напарники. В "Шторме" периодически возникали совершенно нездоровые ситуации, когда ваш ведомый, пытаясь подстрелить вертлявого велианца, раз за разом попадал по вашему "крафту" или попросту



врезался в товарища по оружию. Теперь такие фокусы будут пресекаться ИИ на корню — это тем более актуально, что наконец-то появилась возможность управлять другими "крафтами" (не забывайте, главный герой начинает игру офицером, что дает ему определенные преимущества над остальными вояками).

Над литредактурой диалогов работает писатель Александр Покровский, автор ряда повестей на военную тему (ребята, являющиеся поклонниками его творчества, связались с ним и попросили принять участие в работе над "Солдатами неба". Покровский немного подумал и ответил, что ему это интересно), да и общая проработка сюжета и отдельных миссий должна стать на голову выше, чем в предыдущей игре. Есть опыт, не поджимают сроки — что еще нужно отечественному девелоперу для того, чтобы привести свой проект в надлежащий вид?

По словам Петра, сейчас игра завершена процентов эдак на 80. Проведя основательный разбор полетов по "Шторму", "MADия" сделала должные выводы и намеревается исправить все присущие этой игре ошибки: к примеру, обязательно появится полноценная поддержка игры по Интернету (в том числе и через GameSpy), которая в "Шторме" присутствовала чисто фигурально. Летом, возможно, выйдет демо-версия (впрочем, никто ничего не обещал, так что не стоит раньше времени потирать руки), а релиз должен состояться в сентябре-октябре этого года.

Словом, времени более чем достаточно. Будем надеяться, что "MADия" потратит его с пользой.



DIVINE DIVINITY
www.divinedivinity.com

ДЕМО-ВЕРСИЯ

Наш старый знакомец бельгийскоподданный Diablo-клон с кучей вещей, которых там не должно быть. Сам по себе интересный случай: вторая по счету демонстрационная версия игры опять не дает представления о релизе. Интриганы!

Особенности
Удивительное сочетание грамотного и кошмарного дизайна.

ЧИКЕНСАМУРАЙ

Александр ВЕРШИНИН

Бывают сложные тексты — их невозможно начать. Причем план изложения совершенно прозрачен: на старте стравить безотносительную байку, привязать ее к какому-нибудь внутриигровому парадоксу, с помощью которого вытащить всю жертвенную душу на алтарь, где оную утонченно кромсать, резать, прыгать по и веселиться. Случай с Divine Divinity (DD) клинический. Это целый конгломерат парадоксов, способный прокормить средней величины Оскара Уайльда, и ТАКИХ историй я точно не вспомню. Или вспомню?

Поскольку кухня в стиле "Fusion" более не находится в тяжелой ротации, патриотические чувства широких масс не будут оскорблены комментариями о непростой перевариваемости ее кулинарных шедевров. Divine Divinity — дигитальный фьюжн, варево во весь рост. Larian Studios все чаще представляется мне этаким жизнерадостным камбузом, посреди которого стоит огромный чан (демо-версия занимает почти полтысячи Мбайт!), куда одетые в поварские наряды гекфины и томсойеры проворно сваливают все наличествующие ингредиенты. Процессом руководит личность галльских кровей, этакий Анатоль, церемонно помешивающий биомассу огромной деревянной калабахой под гортанные "манифик & шарман".

ДЛЯ БОЛЬШИХ ГУРМАНОВ

Все по отдельности я обожаю: Diablo, мощный сюжет, даже обиходное восклицание "Houston, we have a problem!". Но гипнотический процесс согласования времен требует особого пиетета, qui? "Янки при дворе к. А." штудировали, американская поп-культура давит, а постмодерном тяжело страдают большинство современных писателей — и все же. Правила погружения в реальность не санкционируют поминки по североамериканской метрополии при каждой удобной оказии. Ан нет, приветы в Хьюстон несутся стадом голодных водосвинок: по случаю встречи с запертым сундуком, в честь бенефиса особо крупного монстра, в качестве реакции на неожиданно ловкий поворот сюжета. Хьюстон, у нас проблемный сценарист. В первый раз смешно, в тридцать третий — зритель просит пакеты. Стоило ли корпеть над фэнтезийной предысторией о шести томах (www.rpgplanet.com/divinity), даже малевать сомнительные иллюстрации и вообще лезть из кожи вон, если атмосферная аутентичность оказывается зарезанной одной-единственной протокольной фразой?

НЕКОТОРЫЕ РЕЦЕПТЫ

Чу. По полустанкам летит клич: "Больше интернациональных ингредиентов!" С громким хлюпом в чан отправляется стереотипическая подборка фэнтезийной литературы, пара томиков Агаты Кристи, Вальтер Скотт (лично) и даже Умберто Эко в обнимку с монахами, тамплиерами и розами. Дальше не знаю, демонстрационная версия обрывается на десятом километре 100-километровой DD-дороги. Наличествующие в демо DivDiv квестовые наработки с легкостью заставляют сморкаться все сценаристские потуги орденоносных родителей Neverwinter Nights, представленной тетрадкой ниже. Даже обыкновенный побочный квест в первой же деревушке открывает DD прямую дорогу на занимаемые Fallout и Planescape: Torment позиции. Судите сами:

Вы спонтанно возникаете на пороге магазина с чемоданом крысиных хвостов и прочей снеди, на которую так богаты подземелья. Срабатывает триггер — и вы становитесь свидетелем скриптовой сценки, диалога на повышенных тонах между хозяином заведения и посетителем. Последний удаляется, а содержатель лавки, между делом, просит вас стащить с соседского огорода некое редкое растение, на поверку оказывающееся сильнодействующим ядом. Указанную флору, отметим, можно достать как минимум тремя способами: честным, нечестным, нечестным с отягчающими вину диалоговыми приключениями. По прошествии времени злополучный торговец засыпает вечным сном за прилавком — замечательная завязка чисто детективного квеста. Любителям FedEx из BioWare подобные сюжетные приемы не снились никогда, срок очень долгий для преуспевающей и уважаемой компании.

В сходном ключе канадским гиппократам не снилось скриптовое убийство потенциального босса-злодея, злобного некроманта, делом оживления которого вы и занимаетесь пять или шесть демо-часов к ряду. Злодей с воем возвращается к

Разработчик	
Larian Studios	www.larian.com
Издатель	
CDV	www.cdv.com
Дата релиза	3 квартал 2002 г. (вероятно, все же август)
Объем демо-версии	440 Мбайт

Системные требования
Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 233 (рек. Pentium III 750), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.0+.

жизни и немедля просит убить его обратно: мол, в расчеты закралась ошибка, и жить результатом неудачного эксперимента он не собирается. Один неконтролируемый вами удар мечом там, где гранды жанра организовали бы эпическую, тупую, стопроцентно предсказуемую бойню. Независимое европейское кино, господа гурманы! Можно ли после этого удивляться амурным симпатиям бывшей ассистентки некроманта, ныне и присно скелета, к нашему герою? Благодарите бога, что авторы не увлечены Озоном (Francois Ozon) или Альмодоваром (Pedro Almodovar) — события могли принять жесткий оборот: многослойный Эдип, андрогины, трансы, все дела.

МИСТЕР ПОНД И УСТРИЦЫ

Естественно, подобное внимание к шлифовке сюжета не могло не испортить все остальное. Графика, интерфейс и дьяблофильский геймплей невыносимо любительские. Не без светлых пятен, конечно. Специальное меню интерфейса, например, по-бухгалтерски скрупулезно учитывает каждого поверженного врага, записывает его личные характеристики, формируя тем самым полезную статистику-описание на всякий противный нам подвид. Другая страница меню занимается рецензированием каждой личной характеристики героя. Резюме, описания вашей физической немощи, интеллектуальной несостоятельности и общего бессилья веселят неимоверно. Вы отправляете к праотцам 208 скелетов-воинов, 195 скелетов-лучников, сотню орков и еще скирду всякой всячины, а вам настоятельно советуют заняться каким-нибудь умственным трудом. Мол, "физически не состоялся". Шутники.

Наша очередь участвовать в юморине. Потому что анимации смехотворны, спрайтовый движок безнадежен и больше всего напоминает плохую сатиру на платиновые хиты от Blizzard Entertainment. Смешно, что куклу можно одеть под сарацина, вооружить кривой саблей и отправить на съедение оркам. Не смешно, когда врагов больше одного. Наши картонные друзья угрожающе наползают друг на друга и трупными мухами облепляют декоративную фигурку протагониста: разборчивое манипулирование мышью становится абсолютно излишним, двадцать пять тычков в манную кашу посреди экрана, один в бутылочку с восстановительным рыбьим жиром. Recyclable.

Пустенькая идея Diablo & Co теряет всякий смысл без красивых спецэффектов, поскольку не радует ни один из ведомых медикам человеческих органов. Микросхемы набора опыта, апгрейда оборудования и скиллов пытаются помочь, но как-то уж очень вяло. Геймплей тухнет на глазах, и я решительно отказываюсь предсказывать степень его благополучия в грядущем релизе. Классический нестабил. Плюсы и минусы Divine Divinity удерживают продукт в состоянии утомительного пата. Там и остаемся.

ОТ ШЕФ-ПОВАРА

Крабовые палочки — самый гениальный ингредиент кухни-фьюжн: имеют необычную форму, неожиданный вкус, ракообразное название и начинку из дешевой трески, которая раньше и рыбой не считалась. Divine Divinity — крабовая палочка. Бьен сова. EXE

Мнение об игре

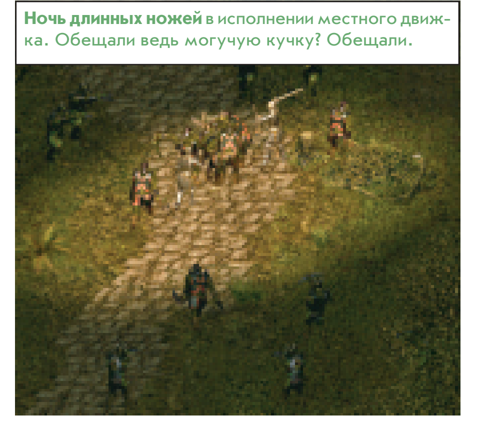
Носитель подозрительного имени EverythingXen, чернорабочий сайта **RPGDot (www.rpgdot.com)**, решительно сравнивает Divine Divinity с Diablo и Baldur's Gate (!): "Неумелое подражание Diablo (хоть я и не служитель культа) поначалу отпугнуло меня... Но наличие сильной сюжетной линии, пронизанных юмором диалогов и неплохого саундтрека все-таки вернуло в ряды одобрительно кивающих в сторону Divine Divinity". Удивительно. Наш иностранный друг тоже с интересом предвкушает релизный вариант игры.



Пока хозяин лавки пылесосит соседнюю комнату, честный ролевик обязан вывернуть торговые закрома наизнанку. Между прочим, между факелами не старинные куранты, а стенд с кольчугой.



Да-да. Мы все тоже очень рады.



Ночь длинных ножей в исполнении местного движка. Обещали ведь могучую кучку? Обещали.



Дизайнеры придерживаются мнения, что скелетов много не бывает. Печальное заблуждение, кстати.



MEDIEVAL: TOTAL WAR

www.totalwar.com/community/medieval



ДЕМО-ВЕРСИЯ

Старая хокку на новый лад. Спешите видеть: впервые на голубых экранах сёгун в европейском наряде!

Особенности
Органичное сочетание походового и real-time-режимов. Массовое кровопролитие по всему Средиземноморью с участием многотысячных армий. Последний довод в виде летящей навстречу ветру каменной глыбы.

СУДЬБА КАТАПУЛЬТЫ

Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ

Возвращение самурая произошло как раз в тот тягостный момент, когда ваш покорный уже не чаял найти себе на старости лет интеллектуально-стратегическое утешение и порывался в четвертый раз отправиться в поход на коварных монголов с целью отъема у кочевников дани, полученной за триста лет ига, для передачи ее исконному владельцу. Не пришлось — сначала малолетний хулиган Legion, имитируя плоского отпрыска "Цивилизации" и "Тотальных войн", не давал покоя своими шалостями (и впоследствии смертельно надоел), затем, как дар богов, с WWW-небес спустилась она. Демо-версия.

Разработчик	
Creative Assembly	www.creative-assembly.com
Издатель	
Activision	www.activision.com
Дата релиза	4 квартал 2002 г. (конец августа)
Объем демо-версии	247 Мбайт

Системные требования
Windows 98/2K/ME/XP, Pentium III 350 (рек. Pentium II 500+), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.1+, 311 Мбайт на жестком диске.

Которая, что приятно, содержит в себе тысячу и один милый сюрприз. Это и встреча со старым знакомым "Сёгуном" (не узнали? новая маска очень удачна), и новые эмоции, и возможность собственноручно погонять вдоль края карты тех самых катафрактов, которых уже хочется именовать катафалками, и <остальные 999 подарков, которые были вырезаны по требованию бухгалтерии, отказавшейся оплачивать расходы на дополнительные полторы сотни журнальных страниц>. Присовокупите к этому дюжину наций и старину Джеффа (Ван Дика), который снова в седле своего знаменитого синтезатора и готовится потрясти мир очередным сногсшибательным саундтреком, — и вы получите то, о чем мечтали.

По результатам прослушивания музыкальных тем, присутствующих в демо, было сделано единственно верное заключение: имеет все шансы. К сожалению, я не могу вам это даже напеть, а демо-версия игры весит под 300 Мбайт, поэтому не см. ее на нашем диске. Посему вам придется поверить мне на слово: звуковая дорожка изумительна, правильна и вообще как настоящая. Демо-версии стоило появиться на свет хотя бы только ради услаждения наших с вами ушей звуками как бы медиевальной музыки, рожденной в голове заслуженного специалиста-монголоведа.

ВОСТОК — ДЕЛО ТОНКОЕ

Не все так просто под луной, а на солнце все-таки бывают пятна. Представленное Battle Tutorial Demo содержит 8 обучающих миссий для боевого режима и лишь одна-две из них являются по-настоящему играбельными, не заваленными подсказками и ненужными советами мудрого закадрового наставника с простуженным голосом соседского дворника. Мало. Зачем вы так с поклонниками, дорогие разработчики? У вас совесть, видимо, погулять вышла и ключи от двери потеряла. Причем сделала это нарочно, стерва этакая.

Далее. Celebrities в демо отсутствуют начисто. Все известные люди рассматриваемого в игре исторического периода, во всю глотку заявленные в титрах, не явились на место встречи и прислали себе на замену рыбу меньшего калибра. Встречайте, спустя каких-то шесть сотен лет он стал известен по всему миру: арабский шейх с немузыкальным именем Ishaq ibn Tashfurin, дежурный мальчик для битья в большинстве обучающих миссий. Прошу любить и жаловаться.

Жаловаться вы начнете почти сразу — во время боя компьютерный противник даже не пытается подыгрывать. Действует жестко и наверняка. А однажды даже выиграл, что явилось громом среди ясного ночного неба, от которого проснулись соседи и начали оглушительно выражать недовольство.

Гвоздь программы — осадные орудия, требюше и катапульты собственной персоной. Оба экземпляра чертовски удобны для раскулачивания вражеских замков. Снаряды используются классические — булыжники (орудие пролетариата) и сосуды с греческим огнем (оружие прочих террористов). Эх, люблю я это дело...

Всеобожаемые оборонительные башни, набитые от пола до карниза лучниками, продукт многомесячного труда рабов и прорабов, оказываются в огромной опасности. При встрече с булыжником, следующим курсом "катапульта — воздух — накогобогпошлет", башенки дружно изображают картину "Карточный Домик против Вентилятора". Стены, работающие на подпевках, разваливаются неспешно, расслаиваясь на отдельные пласты и хороня под обломками неосторожных прохожих. Раздосадованные защитники в ответ могут лишь корчить в бессилии рожи и демонстриро-

Мнение об игре

"Большая часть проекта уже находится в стадии готовности, но игру все равно будут полировать, оптимизировать, вылавливать в ней ошибки вплоть до релиза. Я считаю, что Medieval во многом превосходит предыдущие игры серии, предлагая более продолжительный и разнообразный геймплей", – сообщает нам Юри Пол (Ure "Vader" Paul), рецензент на гонораре сайта **ActionTrip** (www.actiontrip.com).

вать бесстыдные жесты, надеясь таким образом сбить несуществующий прицел у арт-батареи. Все это вы запросто можете разглядеть воочию, привязав камеру к снаряду катапульты — в игре, специально для любителей американских горок с несколько жестоким исходом, существует означенная опция. Такого entertainment'а в нашем стане еще не было. Всем взять на заметку.

Но не токмо ради стен и прочих фортификаций существуют сладкие катапульты. Если бы мы могли подслушать мысли пролетающего над крепостной стеной булыжника, то услышали бы нечто вроде: "хоть бы человек хороший попался". Потому что здешних врагов принято расстреливать из катапульты. Потому что от одного удачного попадания может серьезно пострадать небольшой отряд. Третий закон динамики, как ни крути, вещь приятная и безотказная. Очень, знаете ли, хочется в таких условиях петь. "Я так хочу, чтобы камни не кончались!.." Меж тем компьютер (жулик! кю!) заставляет своих подчиненных разбегаться от снарядов, причем последние точно знают, в какую сторону сматывать удочки. Нарушает тем самым все законы теории вероятности. Абсолютно нехорошая ситуация. Кабы не явное косоглазие наводчиков, вообще бы никто ни в кого никогда не попал.

Что-то мне подсказывает, что оборонительные миссии с участием осадного оборудования будут внушать страх в играющее население еще не один месяц. И правильно.

ЗАРИСОВКИ НА ТЕКСТУРЕ

Что касается технологической стороны медали, то тут отдельных товарищей, увы, ждет некоторое разочарование. Видите ли, со времен своей первой "сёгуновской" итерации движок не научился новым трюкам: он все тот же, старый, добрый и непритязательный к системным требованиям. Человеку, избалованному великолепным трехмерьем WarCraft III или Emperor: Battle for Dune, местные окрестности не доставят никакого эстетического удовольствия. Совершенно одинаковые деревья, состоящие из одного полигона, вращающегося вместе с камерой вокруг собственной оси, — это, простите, эхо прошлого тысячелетия. Даже отговорка "зато их — деревьев — не просто много, а МНОГО" меня лично нисколько не устраивает. Ландшафту до жути не хватает деталей. Пустыня выглядит абсолютной пустыней, лес кажется абсолютной пустыней зеленого цвета с деревьями, а замки... Ребята, самые лучшие замки ближайших лет будут в играх серии Stronghold. Все встреченные мной в демо-версии Medieval постройки напоминают собой испытательный полигон, отгороженный от остального мира бетонной стеной и вышками с вертухаями. В центре полигона высится цитадель, а вокруг — шаром покати, ничего нет. А как же обещанный реализм? Где казармы, таверны, бор... экхм? Мелкие детали — где? Я, простите, поверить не могу, что гектары свободного места — "це пид помидоры". Да и текстуры могли бы быть менее замыленными. Не годится.

Каких-либо спецэффектов попросту не предусмотрено. Извините, о чем речь? Нет магии — нет и зрелищ. Хотя замки неприятеля, разлетающиеся в щебень под многотонными аргументами катапульт, достойны всяческого восхищения. Выглядит внушительно и опасно. Будь я местный юнит, потерял бы всякие остатки морали. Более



того, будь я местный юнит, я бы перемещался в пространстве, как робот из какой-нибудь советской научно-фантастической кинокартины конца 60-х: поворот корпуса строго на 45 градусов. Смотрится все это в свете последних достижений HTP, вообще говоря, диковато и по-воронежски (без обид, просто черноземно), хотя привыкание наступает быстро.

Впрочем, не стоит забывать, что: 1) это всего лишь демо-версия, 2) главная прелесть серии Total War не в графике, 3) к выходу игра имеет некоторые шансы измениться в лучшую сторону. Поэтому я полон оптимизма — примерно как летящий навстречу собственной судьбе снаряд катапульты.





Знакомьтесь: требюше. Сейчас кааак вдарит! Не захотели, понимаете, ворота отворять мирным путникам. Ну ничего, скоро отворять будет вообще нечего.



Enter the Catapult: до. Видите, как все опрятно... Гладенько, аж текстуры на солнце блестят.



Enter the Catapult: после. Потерь — ноль, если не считать два вагона каменьев.





Массовка что надо. Режиссер приказал выдать настоящее оружие, чтобы сэкономить на зарплате статистам.



Тук-тук, кто в теремочке до сих пор живет?

IMPERIUM GALACTICA III: GENESIS

www.ig3.de

Космическая RTS

ДЕМО-ВЕРСИЯ

Если вы откроете энциклопедию на словосочетании "космическая опера", то обнаружите там портрет Imperium Galactica III.

Особенности
Невероятные графические красоты и разговор сердцем – уже сейчас. Вменяемое управление, "горячие клавиши" и некоторые другие приземленные вещи – к релизу. Надеемся.

ХАОС И БЕЗДНА

Андрей ОМ

Недавно вэпээс предложил руководству ИД издать в формате coffee-table book огромную красочную книгу "350 лучших фильмов всех времен": первое место, несомненно, занял бы Empire Strikes Back. На втором, пожалуй, был бы тоже Empire Strikes Back. И на третьем, если подумать. Ну и далее, с 4 по 350 включительно — он же.

Поступи Imperium Galactica III (IG3) в широкую продажу в своем нынешнем виде (68 Мбайт кода, из которых три четверти составляет контролируемый компьютером страшный звездный бой насмерть), вам все равно пришлось бы ее купить. Торжество индирект-контроля: IG3 прекрасно может играть в себя сама, попутно выбирая наиболее выгодные ракурсы для зрителей. Ваши деньги — за отражения взрывающихся космических станций в радужной оболочке глаза. Хищные, жестокие машины, наряженные в пламя: такое могло бы однажды присниться Циолковскому, вырасти он на манга и музыке Джона Уильямса. Такое роится в воспаленном мозгу писателя Проханова, изрыгающего завтрашнюю передовицу о Советском Космосе. Пиротехника за гранью возможностей человеческого зрения. Industrial Light & Magic имеет смысл купить у венгров движок IG3 и уволить Дага Чанга. Визуальное космотрясение. Одновременная гибель двух-трех экранных кораблей высвободит, должно быть, энергию, достаточную для Большого Взрыва и образования новой вселенной. Огонь, иди со мной.

ГОСТЬЯ ИЗ БУ

Демо-версия IG3 ангажирована издателем на подтанцовки у нового графического чудовища Matrox Parhelia 512 и с удовольствием поддерживает, например, одновременное использование трех мониторов. Сами мы не местные, и на вокзале у нас украли билет до Анадыря, но readme уверяет, что выглядеть все это должно следующим образом: на левом экране будет демонстрироваться тактический вид, на центральном — собственно побоище, справа же обоснуется ближайший вражеский крейсер крупным планом. Будут ли прилагаться к коробкам с Parhelia припарки от покемонной эпилепсии и патентованное средство от неизбежного косоглазия, файл не сообщает.

Впрочем, игре вполне хватает и единственного экрана: при товарищеской поддержке старших моделей GeForce там происходит совсем уже что-то невменяемое. Demo mission не отличить от Movie Mode (последний предназначен исключительно для углубленного на себя медитирования — дзен и искусство ухода за космическим кораблем): вы пафосно выныриваете из гиперпространства верхом на космолете "Полковник Юрий Жиглатый", встречаете эскадру агрессивных вражеских Хреновин и эсхатологически гибнете на фоне мертвых красных солнц далекой-далекой г. Дело в том, что Philos Labs не потрудилась прикрепить к демо-версии даже tutorial. Welcome to LA, battle the unexplained, как говорят в Комптоне. Играть пока почти никак — интерфейс, например, управления Homeworld на фоне ЭТОГО выглядит интерфейсом игры в крысу. Многочисленные кнопки, неочевидные пиктограммы, разум уж просит мануала. И дальше будет только больше — в полной версии обещан макроменеджмент колоний без отрыва от цветомузыки и дизайн кораблей своими руками.

Пока же понятно вот что: совершенно особая философия космобоев. Корабли обладают огромным запасом прочности и могут поливать друг друга из разного оружия десятками минут. Уже сейчас это открывает изрядный тактический простор, потом же будет разделение флота на тактические группы и поочередное нанесение ими ударов, фланговые маневры, окружение... Будущее игры выглядело бы безоблачным, если бы не первозданный хаос, в котором пребывает демо-версия.

ZERO GRAVITY

Мышь слишком чувствительна, каждый легкий пасс закручивает пространство вокруг нас жутким водоворотом событий. Hotkeys не работают (в то, что их просто нет, я верить отказываюсь). К моделям кораблей привыкнуть непросто, и потом мы понимаем, что все это

Разработчик	
Philos Laboratories	www.philoslabs.com
Издатель	
CDV	www.cdv.com
Дата релиза	3 квартал 2002 г.
Объем демо-версии	68,1 Мбайт (см. ее на нашем диске)

Системные требования
Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 600 (рек. Pentium 4 1,5 ГГц), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), GeForce2 MX-400 (рек. Matrox Parhelia), DirectX 8.1, 100 Мбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

Безымянный обозреватель сайта **Games Domain (www.gamesdomain.co.uk)** выслушивает шокирующие откровения главдизайнера Нилаши Жолта: "Мы концентрируем свои усилия на космических боях – как нам кажется, современной публике не очень нравится возиться с колонизацией, микроменеджментом и деревом изобретений. Люди теряются, путаются в многочисленных возможностях и просят пощады. Все вышеперечисленное, безусловно, найдет свое место в игре, но во второстепенном, фоновом режиме".

время осуществляли тактическое руководство сражением, вися над полем боя вверх ногами. Не то чтобы это имело какое-то значение в космосе, в котором, как доказано видными профессорами Поповым и Белобровом, СОВСЕМ НИЧЕГО не видно, но. В боевых действиях IG3, теоретически, важно грамотно использовать разные типы щитов, ракет, лучей и бомбардировщиков, на практике же, ослепленные окрестными стробоскопами, мы лупим по всему из всего, чувствуя себя бедолагой-эпилептиком, забредшим на шоу ЖМЖ. То есть, видимо, или красиво, или контроль над ситуацией. Да?

Нет. Все это намного менее рационально, чем кажется. Ни управленческие заморочки, ни придуманный венгерским Лукьяненкой Жолтом Нилаши (Zholt Nyulaszi) "сужет", глубиной и оригинальностью похожий, судя по обморокам англоязычных Интернет-мурзилочников, на фильм "Приключения Буратино" ("Беларусьфильм", 1975), не способны помешать Особому Ощущению прописаться в черепной коробке вашего обозревателя.

Да-да. Совершенно верно. Эта игра (в отличие от идеологически и даже в чем-то визуально схожей Project Earth) говорит сердцем. Да не просто говорит — поет, хохочет.

Мне, честное слово, самому странно публично исполнять такую крамолу, но Homeworld, кажется, наконец-то отечески улыбается из кювета.



Когда взрывается что-нибудь совсем крупное, экран минуты на полторы становится безупречно белым. Типа "фильтры сгорели".



Бомбардировщиками, от грамотного использования которых зависит успех многих атак, очень трудно управлять, а уж разглядеть их среди буйства и вовсе невозможно.



Зарисовка из жизни нашей эскадры, разделываемой под орех случайным вражеским конвоем.



Лучевое оружие лучшего всего использовать после того, как торпеды "зачистят" защитное поле, — им удобно выводить из строя отдельные системы.

UNREAL TOURNAMENT 2003

www.unrealtournament2003.com

Неспортивно кровавый FPS

ПРЕСС-ДЕМО

Пусть порядковый номер вас не смущает: Unreal Tournament 2003 станет честной и гордой Второй Частью великой интернациональной забавы от Epic Games.

Особенности

На этот раз карманы id Software пусты: им нечего противопоставить Tournament-инициативе Epic. Конечно, грядет Doom III, но и на него найдется свой Unreal!

НА СЛАДКОЕ

Александр ВЕРШИНИН

Рубиться в Unreal Tournament 2003 — что прильнуть к диджейскому сету Томоюки Танаки (Tomoyuki Tanaka), он же Fantastic Plastic Machine. После четырех часов безудержного пляса вы бесчувственным поленом выпадаете в утреннюю метрополию, уверенные, что присутствовали на лучшем данс-перформансе в цивилизованной части Галактики. Между тем маэстро всю дорогу лукаво сводил Deee-Lite с Moloko, Knee Deep с Tom Jones и в результате не сыграл ни единой свежей вещи. Groovy, baby.

Разработчики	
Digital Extremes	www.digitalextremes.com
Epic Games	www.epicgames.com
Издатель	
Infogrames	www.infogrames.com
Дата релиза	3 квартал 2002 г.
Объем демо-версии	450 Мбайт

Системные требования

Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 233 (рек. Pentium III 500), 32 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-видеокарта с 4 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.0+.

У Digital Extremes, авторов Unreal Tournament 2003 (UT2003), та же нетривиальная задача: подать все любимое и лучшее в новой лояльной обработке. Прогресс необходим и обязателен, но вместе с тем вы-мы-ты-я не прочь хотя бы раз в два года поклевать свеженькую версию DOOM, HoMM, Pirates!, Diablo и прочая, и прочая. С подтянутой графикой, обновленной палитрой и проверенным в бесчисленных баталиях геймплеем: вторичная обработка, ремейк, если хотите. Так и получается. Некоторые жить не могут без “Великого Гэтсби” в новой дорогой обложке, других пленяет мысль об очередной дерзновенной постановке “Щелкунчика”. Мне, будьте добры, Unreal Tournament 2. И послаще, пожалуйста. Если не затруднит.

LENIN STAYS!

Почему UT? Из двух владык FPS-жанра он — живой. Продукция конкурирующей концессии носит на себе невыводимую печать фирменного id-стиля, и это плохо. Изобретатели шутеров от первого лица — прежде всего математики, все, что помимо, их заводит не сразу и необязательно. id занимается конвейерной сборкой лучших в мире графических движков, вынужденно комплектуя их геймплеем: аналитики мучают Кармака рассказами о том, что моторы с колесами, кузовом и кондиционерами лучше продаются. Он, конечно, слушает, но... Благодаря фактическому отсутствию авторского интереса к делам живых структурально идеальные игры от id страдают патологической потерей пигментации (палитры то серые, то желтые, то смертельно синюшные) и стилистическим хаосом. Байку о сюжете в текстовом файле за полчаса до отправки диска в тираж вы знаете, комментарии излишни.

То ли дело Unreal Tournament! Его авторы явно видели “Матрицу”, “Чужих”, “Бегущего по лезвию”. Старшие товарищи из Epic поведали младшеньким из Digital Extremes о существовании огромных открытых пространств, называемых “живой природой”. Оказывается, цистерна с вонючей зеленой жидкостью не самый большой водоем в мире, водопады гораздо мощнее, чем поток воды из душа, кислотный дым существует в диких условиях и кличется “туманом”, а трава появилась раньше, чем ворс на ковре. Вооруженная столь бесценным интеллектуальным багажом, Digital Extremes взялась за Unreal Tournament 2003.

КРАСНЫЕ СИЦИЛИЙСКИЕ АПЕЛЬСИНЫ

Эвфемизм “в стадии разработки” даже близко не описывает промозглую сырость доставшейся нам демо-версии. Ливневые дожди смыли любые следы разумной single player-кампании, сезонные паводки прихватили с собой лекала новых режимов игры. Послание разработчиков журналистам планеты читается с непринужденной букварной легкостью: так мог бы выглядеть проект Unreal Tournament, взбреди ему в голову выйти не пару лет назад, а здесь и сейчас. Переработанные карты исходной игры способствуют формированию иллюзорной ауры ремейка: Lava Giant, Flux, Core — вся королевская рать снова в седле.

Внимание на графику, карты и модели оружия. Мельком, отвернувшись и сквозь пальцы — по анимациям, моделям персонажей, ИИ. Демо-версия готова показать лишь вот столько и ни локтем больше.

Козырные карты DM-Antalus и DD-Sepukka Gorge привносят немного Unreal в Tournament. Так, или чуть лучше, будет выглядеть Unreal 2: трава по пояс, высокие заросли папоротника, пальмы и баобабы. Новая оболочка идеи Morpheus, уровня, где простреливается 75% территории. Холмистая местность навязывает засады на верхних этажах. Дизайн предполагает сквозную проходимость карты и трехсекундное прибытие в зону активного веселья, где бы оно ни зачиналось. Опять же миленькая текстурка земной поверхности: с веточками, листочка-



Грибочки, елочки, шишечки, иголочки. Дядя Федор был бы рад.



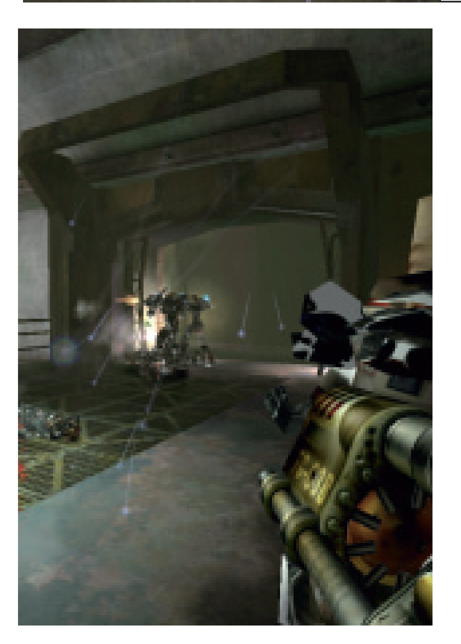
Киберспортсмены ныне снабжены цветными фонариками: система "свой-чужой" сбоев больше не дает.



Разряд молниеносной пушки живо отправляет стрелков к праотцам.



Вот пули пролетели. Четыре штуки, из Flak Cannon. И ага.





Дайте фартук, заткните аорту пальцем! А, бог с ним, вынимайте палец.

ми, травкой, улиточками и прочей антуражной дребеденью. Ползешь, любуешься, а злокозненный разряд молнии — БАЦ! В лобную долю! Особый кайф обнаруживается в ракетной дуэли меж уходящих за облака баобабов. Хищно шипящие снаряды мелькают скорыми поездами, вы уворачиваетесь и переводите стрелки, протискиваете свою порцию ракетного счастья в древесный лабиринт и слушаете отзывы получателей. Чудесный маленький штришок: поймавшие-таки посылку немного дымятся и некоторое время честно горят пионерским пламенем. Пикник, шашлычки, отдыхаем.

Antalus — единственная карта, где боты работают сообща. Чуть светает, они образуют дисциплинированное подразделение и бойко куролесят по склонам в поисках жертв. Манера их передвижения вызывает известное восхищение, поскольку сильно смахивает на действия профессиональных Counter-Strike-игроков. Симулируется даже вероятность дезориентации: команда вполне способна на лету проскочить притаившегося в тени противника или не засечь, откуда пришла шальная граната. Все остальное не выдерживает критики — в особенности любовь ботов к спортивным совещаниям: встать в кружок, склонить лбы и застыть истуканами на пару минут. Прилично играть в CTF и Double Domination наши компьютерные друзья, увы, не умеют. А между тем новая версия "удержания", Double Domination, открывает эру тотальных мясорубок за обладание буквицами "A" и "B" искомого цвета. Обе ключевые залы специализированного уровня DD-Core оборудованы удобными гнездами для снайперов и гранатометчиков, а также эргономичным кровостоком: не подводит исключительное чувство юмора Digital Extremes, засчитывающих очко команде лишь в случае пятисекундного удержания обеих контрольных точек.



УЛИЦА АРСЕНАЛЬНАЯ

Мне больно вас расстраивать, но любимые двойные пистолеты ушли. На "двойке" обосновался относительно новый инструмент, MP5 будущего, Assault Rifle. Четыре практически бесполезные, вялые, но звонко бряцающие о земную твердь гранаты, двадцать пять патронов, способных покинуть обойму в течение трех-пяти секунд. Требует идеальной точности наведения.

Изрыгатель синих лучей и шаровых молний Shock Rifle остается верен себе, тогда как Pulse Rifle превращается в Link Gun. Название говорящее: мерзкий, кислотного зеленого цвета разряд щекочет не только вражье брюшко. Если направить луч на собственного напарника, также использующего Link Gun, убойная мощь союзного ствола увеличится вдвое. Если мы ничего не путаем, то над миром UT застыла угроза совершенно новых бандформирований. Предлагаю немедленно наречь феномен именем собственным: "донкихотство" подойдет. Link Gun способен подзарядиться от товарок вплоть до пятикратного усиления пинка, — логично представить формацию из одного важного снайпера и четырех скромных обозников (будет ли специальная модель Санчо Панса?), спешащих запитать босса зелененьким по первому его знаку.

Троица Flak Cannon, Minigun и Rocket Launcher вернулась визуально немодифицированной: действительно, зачем? Снайперскую винтовку утилизировали, то есть отправили в утиль, заменив смахивающим на гаишный радар устройством. Коробочка называется Lightning Gun и выполняет функции снайперки с одной важной оговоркой: выдает место возлежания хозяина. Кончились времена, когда вам анонимно отстреливали голову! Теперь об авторе меткого выстрела узнают все, кроме декапитированного вас.

ДАЛЕКО ЛИ ДО ТАЛЛИНА?

Список главных мутаторов FPS-мира возглавляет единственный и неприкосновенный InstaGib. Если вы никогда не играли "в одно касание", стыдитесь полчаса, а затем немедленно отправляйтесь обратно на платиновые рудники Марса, откуда вы так несвоевременно выползли. Благородный листинг поправок к UT-конституции продолжают следующие замечательные мутаторы: Regeneration (медленное восстановление жизненной энергии), Vampire (попадание в противника уменьшает его и увеличивает ваш запас жизненной энергии), Link Gun Medic (союзники могут лечить друг друга лучами чудесной зеленой энергии) и, наконец, Species Statistics.

Последнее название достойно отдельного обсасывания. В порыве вдохновения авторы UT2003 обратились к богатому идеями РПГ-жанру и извлекли на свет теорию многонационального состава лиги. Да-да, Q3 уже инкорпорировал самые разнообразные модели героев, мы это помним. Здесь другое: разнятся сами личные характеристики каждой из шести представленных в игре рас. Специальное меню Database снабжает любопытных исчерпывающей информацией о каждой планете-участнице соревнования и ее лучших, гм, спортсменах. А мутатор Species Statistics помогает избавиться от принудительной FPS-уравниловки и сыграть на тонкостях, особых талантах каждого конкретного персонажа.

Сладко? Еще бы. Наша демо-версия — лишь крохотная замочная скважина в исполинский бальный зал свежей инкарнации Unreal Tournament. Многое видно, но еще больше скрыто от любопытных взоров и останется в тени вплоть до релиза игры: облизываться осталось недолго. EXE

AMERICA'S ARMY: OPERATIONS

www.americasarmy.com

Шутер
(в перспективе — еще и РПГ)

ДЕМО-ВЕРСИЯ

Counter-Strike-киллер. Потенциальный. А пока – выброшенные из карманов налогоплательщиков шесть мегабаксов.

Особенности
Нужно много, очень много Интернета.

ЛЕТНИЙ ПРИЗЫВ

Господин ПЭЖЭ

Очередная куча денег зашевелилась и решила аккуратно попробовать щупальцем воду. Не готовы ли потребители поделиться собой, любимыми, и с ней? Судя по всему, никуда они не денутся... Как гласит официальный пресс-релиз, "чтобы повысить уровень знаний американского народа об армии США, возможностях карьеры в ней, высокотехнологичном окружении, ценностях и работе в команде", армия выпускает суперигру с бюджетом, превышающим 6 миллионов долларов. Распространение — разумеется, бесплатное, ибо дело здесь не в деньгах, а в рекрутах.

Разработчик/издатель
Армия США www.goarmy.com

Дата релиза
Постепенный выпуск обновлений до августа 2002 г., а затем – бесплатный финальный CD. Кроме того, в комплекте будет вторая игра, тесно переплетенная с первой, – Soldiers, в жанре РПГ.

Объем демо-версии
208 Мбайт (см. ее на нашем диске)

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 766 (рек. Pentium 4 1400), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256), Direct3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ и поддержкой аппаратного T&L (рек. GeForce3 с 64 Мбайт), 600 Мбайт на жестком диске (рек. 1 Гбайт), модемное соединение с Интернет на 56 Кбит/с.

Что характерно, эта игра, America's Army: Operations, несмотря на постоянные и относительно реалистичные (хотя и без расчлененки) убийства, легко получила рейтинг "Teen (T)", то есть признана отлично подходящей для детей от 13 лет и старше. Мы видим противниками террористов с АКМ (каковые выпадают из них после не скажу чего), а те, в свою очередь, видят себя американцами, а нас — людьми с АКМ. Миру мир?..

АРМЕЙСКИЕ РАДОСТИ

Если в армии что-то и умеют, то прежде всего — тратить деньги. Для полной реалистичности происходящего закупили движок Unreal Warfare, свеженький, с пылу, нигде, кроме следующего Unreal Tournament, пока недоступный. Лично я, признаюсь, не слишком впечатлился. Да, неплохие модели, весьма приличная, но не особо детальная архитектура. Более всего поражают системные требования этого чуда: они "завтрашние" при вполне нормальной для сегодняшних игр картинке.

Еще одна характерная черта — показуха. Надо было выпустить игру к четвертому июля (к Дню независимости США), значит — выпустят. И не важно, будет ли игра готова, смогут ли люди в нее играть. "Все должно быть единообразно: подстрижено, покрашено и посеяно песком", — как сказал неизвестный прапорщик. В нашем случае песка оказалось гораздо больше, чем хотелось бы, он похоронил под собой все, на что ушли миллионы. Я благополучно подписался на битву со Штатами, выкачал игру (что оказалось удивительно сложно для благополучных США — все серверы просели до упора), установил...

...И ПОЛЕЗ НА СТЕНУ

Началось все с того, что играть меня не пустили. Мягко намекнули, что сейчас мне предстоит пять недель заниматься физподготовкой и усвоением армейских ценностей. После чего сразу же порадовали, что пять недель уже прошли — и мне пора пострелять по мишеням. Выдали ружжо (не шотган, откуда в этой дыре шотганы?) и... посадили в тюрьму. Ну что ж тут поделать, старая привычка: убивать все, что движется... Зачем тот, с позволения сказать, инструктор руками махал?.. Решил запустить миссию заново. Тщательно подавил рефлексы на движение, отстрелял мишени (кстати, мушка у них сбита: целиться надо на один пиксель правее от центра картонки), допустили к следующему развлечению.

Как бы это помягче... Мне позволили из оружия пострелять. То есть дали ружжо, отвели на бруствер... и спрятались, памятуя о моем уголовном прошлом. Ибо ружжо довольно мощное, к нему даже полагаются сошки — чтобы с ног не сбивало. Оценивать не стали, пострелял — и ладно.

Затем меня ждал сверхсюрприз: дали подраться с противником. Фанерным таким, страшным... Дальше было еще веселее. Ибо дальше обнаружилось, что на моем винчестере игры больше нет. Кончилась. Пора выходить в большой Интернет и обеспечивать себя развлечением самому. А для этого нужно ОБЯЗАТЕЛЬНО пройти один конкретный уровень (за этим тщательно следит сервер авторизации), оказавшись — внимание! — в выигрышной команде и принеся ей пользу. Увы, на момент сдачи номера мне это так и не удалось. Нет, не выиграть — выиграть, видимо, несложно, учитывая состав участников, а просто попасть хотя бы на один свободный сервер, где есть этот уровень. Их поставили примерно десяток на всю большую Америку...

Впрочем, кого же и когда останавливали армейские попытки обеспечить безопасность? Какой вид оружия еще не воровали с наших военных складов? Так и здесь: народ быстренько все хакнул, и появились серверы, авторизации не требующие. Там-то и удалось попробовать игрище. Забавно, хотя, конечно, не без проблем: уровней мало, отличить нашего от чужака почти невозможно, особенно в темноте (что, впрочем, достаточно аутентично и открывает дорогу к интересным стратегиям).

Но полноценно рассказать об игре пока невозможно: чтобы стать снайпером, например, надо пройти снайперскую школу, а ее пока просто не открыли. Чтобы стать парашютистом — ну, вы поняли, да? Пока на нас просто проводят бета-тестирование, и обижаться просто грех. Армии нужны рекруты, в том числе и для тестирования ее пропагандистского оборудования.

РАССЛАБЬТЕСЬ

А впереди... Впереди нас ждут ужасы широкого распространения игры. К тому моменту, когда появятся первые компакт-диски, все ошибки почистят, серверов докупят — и этой осенью в каждом доме появится CD с армейской игрой. И десятки миллионов представителей интеллектуального большинства бросятся играть... Средний игрок будет способен освоить стрельбу “как в Deer Hunter”, но не более. Никакой стратегии, командной игры и прочих роскошеств не ожидается. Одно приятно — на том самом компакт-диске обещают дать сервер для игры по локальной сети. Так что и от армии можно взять что-нибудь полезное. Ждите, словом, полного отчета от Фрага С.

Ну а лично я сначала дождался бы нормальных серверов (куда они денутся? поставят как миленькие) — и только затем прошел бы все как следует. Но я же знаю — вам хочется все сразу, да? Тогда откройте файл tours.ini в подкаталоге System и поставьте в конце каждой строчки Dependency(<число1>)=<число2> “-1” (вместо “число2”). А потом проделайте то же самое для строчек TourSeq(<число1>)=<число2>, только замените “число2” на “0”. Кавычки, разумеется, не нужны...



Где-то за кадром прошло пять недель. Вместо саперной лопатки мне сейчас дадут M16.



Подствольный гранатомет — отличная штука для выкуривания самых хитрых из нычек. Жалко, перезаряжать каждый раз надо...



Привет, ребята. Уже четыре секунды идет игра, а из вас только один сдвинулся с места. Я понимаю, у меня тоже лаг. У всех лаг.



Здравствуй, фанерный террорист. Я знаю: все террористы в моей жизни умрут так же легко — вербовщик так и сказал...

WarCraft III: Reign of Chaos	60	5
Eurofighter Typhoon: Operation Icebreaker	66	0,5
Legion	68	3,5
Mobile Forces	71	3
"Бесконечная история: В поисках волшебного амулета"	74	2,3
Cultures 2: The Gates of Asgard	77	3,9
Gore: Ultimate Soldier	80	1
Geoff Crammond's Grand Prix 4	83	2,5
F1 2002	83	4,9
Age of Wonders II: The Wizard's Throne	89	2,1
Zanzarah: The Hidden Portal	91	4,9
"Король друидов"	94	4
Delta Force: Task Force Dagger	97	0,3
"Промышленный гигант–2"	100	4,2
Neverwinter Nights	102	4,8
Syberia	106	4,7

ЗДЕСЬ И СЕЙЧАС

Все просто, друзья: мы снова в хорошем настроении (только посмотрите, какой урожай КИ вырос на индустриальных грядках за отчетный месяц!) и снова экспериментируем, приглашая ВАС здесь и сейчас принять участие в обсуждении игр, рецензии на которые вы прочтете, перевернув эту страницу.
Как было дело. 10 июля на одном из форумов сайта www.game-exe.ru было вывешено объявление, содержащее а) список пошедших в номер рецензий и б) предложение посетителям форума задать их авторам вопросы, касающиеся разбираемых игр. Вопросы, как вы догадываетесь, воспоследовали. Бушующим домкратом. И уже 12 июля, вечером, вот эта полоса была сдана "в набор". Читайте же ее.

Сергей "Unreal" Колесов (Пенза), вопрос **Олегу Хажинскому, Андрею Ому и Грей, извините, Найту**: В процессе чтения на сайте Game.EXE постингов, касающихся понятно-какой-игры, выяснилось, что многие считают WarCraft III шагом назад, "Старкрафтом" в фэнтезийном антураже или даже "хитом, но не шедевром". Между тем нам не приходится сомневаться в наличии на первой полосе рецензии характерного значка "Наш выбор". И тут хочется спросить: что эта отметина на лацкане новой игры от Blizzard значит лично для вас? Дань ли это крепкому, уверенно держащемуся на всех своих маркетингово безупречных конечностях продукту и добротному сиквелу Великой Игры или просто любовь?

Олег ХАЖИНСКИЙ: Тут все просто, мы ставим "Наш выбор" ЛЮБОЙ новой игре от Blizzard. То есть не глядя. Причем в последние годы этот процесс удалось автоматизировать: "Наш выбор" появляется в макете журнала сам по себе, а мы просто пишем текст и делаем картинки. В случае с WC3 мы с роботом, кстати, совершенно согласны. Если WarCraft III не наш, то чей тогда выбор? А?

Natrium (гость сайта Game.EXE), вопрос **Олегу Хажинскому, Андрею Ому и Грей, извините, Найту**: WarCraft III делали всю мою сознательную жизнь, и меньше всего я ожидал от него отсутствия баланса. Первым шоком было превью на "бету": за пару месяцев до релиза (для игр с нормальным производственным циклом это все равно, что за неделю) разработчики, вместо того чтобы вносить финальные штрихи, выпускают патч за патчем, пытаясь нащупать баланс. В общем, ну и как вам WC3 — свеженький, с далеко не косметическими исправлениями?

Олег ХАЖИНСКИЙ: Вы предпочли бы подождать еще год, пока Blizzard наконец нащупает баланс?

Darkmatter (Якутск, (not)Syberia), несколько вопросов **Олегу Михайловичу Хажинскому**: Какой пережитый вами стресс (или психофизическая травма) стал причиной раздвоения личности, то есть чем обусловлено то, что сегодня вы — Олег Хажинский, а завтра — Арнольд Винчестерский? Можно ли каким-либо образом спровоцировать эту метаморфозу? И еще, не кажется ли вам, что рецензировать игры масштаба WarCraft III нужно не ранее, чем через полгода после релиза (особенно принимая во внимание вашу недавнюю публикацию "Учебник счастья")?

Олег ХАЖИНСКИЙ: В детстве я профессионально занимался конькобежным спортом. После занятий мы с ребятами любили бросаться под обстрел снегоуборочной машины, которая чистила ледовую дорожку после снегопадов. Вроде как солдаты в окопах во время артподготовки. И вот однажды вечером... Добравшись до меня, машина вдруг прекратила движение и высыпала весь накопившийся снег мне на голову. В результате я оказался погребенным под двухмиллиметровым слоем осадков. Выкопать меня смог только тренер, потому что снег был тяжелым и липким, причем лишь через час, потому что прежде решил отрыть молодых олимпийцев, к числу которых он меня, увы, не относил.

А насчет рецензии... да, согласен, гиблое это дело — оценивать игры, а уж сразу после релиза тем более. Поэтому рейтингами у нас, как известно, занимается Василий, а мы просто пишем о том, что душа просит.

Good Wizard (гость сайта Game.EXE), вопрос **Андрею Ому** об игре Age of Wonders 2: А нужны ли вообще TBS? Сколько, в самом деле, можно жать на "конец хода"? Не пора ли ограничиться "паузой" по пробелу?

Андрей ОМ: Что значит — "нужны ли"? Мне — не очень (если только это не будет очередной X-COM). Миллионам потребителей — очень даже. "Пауза" же по пробелу видится мне суррогатным решением для тех, кто не желает реагировать быстро, но и думать тоже не очень хочет.

Skela, вопрос **Андрею Ому**: Как вы считаете, можно ли доверить вам рецензию на еще одну TBS, учитывая ваш опус о HoMM в июньском номере (стр. 128)?

Андрей ОМ: Если вас задел тот текст, значит, мне, безусловно, "можно доверять" рецензии на TBS. Следите за рекламой!

Cortez (Москва), вопрос **Маше Аримановой**, в преддверии рецензии на квест Syberia: Уважаемая Маша, чем вызван такой явный фаворитизм в отношении квестов от первого лица? Ведь Syberia, как мне кажется, наверняка получит "четверку с плюсом" лишь из-за этой технической особенности. Или я ошибаюсь?

Маша АРИМАНОВА: Уважаемый Cortez! Вы ошибаетесь. Начнем с того, что вид от первого лица присутствует только в одном из моих любимых квестов (в "Пророке и убийце"). И это именно потому любимый мною квест, что там все же присутствует это первое, загорелое и беспощадное, лицо! К сожалению, в подавляющем большинстве игр моего жанра такой прием — всего лишь шаг к упрощению, уход от технических трудностей, а не способ художественного выражения. Совсем как в 98% литературных произведений. В большинстве квестов правильнее было бы называть этот режим "видом от бесплодной сущности". Так что ни о каком "завышении" оценок этой национальности речи быть не может — скорее справедливо обратное.

Ах да, вот еще что: Syberia — квест от третьего лица, так что можете не беспокоиться.

Richy, вопрос **Маше Аримановой** об игре "Бесконечная история": Почему из такой великолепной книжки получилась такая отвратительная игра? Это что, карма всех экранизаций и виртуализаций?

Маша АРИМАНОВА: То, что "Бесконечная история" — игра отвратительная, связано исключительно с личными проблемами разработчика, но не с "параметрами" книги Энде. Не знаю, можно ли говорить о какой-то карме. Мне кажется, то, что на свете не появилось еще ни одной приличной "виртуализации" литературного произведения (за исключением разве что Blade Runner от Virgin), — это результат прискорбного стечения обстоятельств. Тут и неуемные желания игроков, и жадность унд амбиции девелоперов, и встающие на пути от книжки к игре посторонние интерпретации... Но мне известны некоторые очень даже приличные экранизации.

E.L.F. (Владивосток), вопросы **Маше Аримановой** об игре Syberia: Надо ли делать квесты ТАКИМИ, каким сотворил свое произведение Бенуа Сокал? Некоторые утверждают, что желание автора поведать всему миру историю, которую он придумал, привело к созданию не столько квеста, сколько интерактивного фильма. Как бы вы прокомментировали это? И вообще — будет ли жизнь после Syberia?

Маша АРИМАНОВА: ТАКИМИ, дорогой мой E.L.F., — надо! Беда только в том, что ТАКОГО квеста никто, кроме Сокала, исполнить не сумеет. "Желание автора поведать всему миру историю, которую он придумал" — вообще довольно популярный повод для творчества, причем не только квестового. И если мне и приходит в голову квест, менее напоминающий интерактивный фильм, чем Syberia, то это нечто из текстовой поры. Syberia — произведение в высшей степени квестовое и литературное, а вот как раз немного кинематографичности игре бы и не повредило. Там не хватает экранного напряжения, конфликтности, элементов триллера, катарсиса.

Good Wizard (гость сайта Game.EXE), вопрос **Александру Вершинину**: Что же все-таки "идеологически" вернее: система прокачки Morrowind (все зависит от количества, а не качества) или "экспириенс"-система, как, например, в Neverwinter Nights — когда XP выдаются в зависимости от уровня убитого монстра (т.е. в основе все же качество, а не количество)? Не кажется ли вам сам факт того, что убьете ли вы несчастную крысу или Ascended Sleeper, результат будет примерно одинаковым, в корне неправильным, поскольку лишает игрока стимула к развитию своего нежно любимого протагониста?

Александр ВЕРШИНИН: Вечный вопрос. Для меня обе системы оказываются в финале неудовлетворительными. Надоесть может все, что угодно, будто сами не знаете. Morrowind сейчас держится на одном крыле основной сюжетной линии: ни развитие персонажа, ни вещи, ни монстры меня особенно не волнуют. А авторы NWN — отпетые сквалыжники, за многих боссов я выписывал бы себе гораздо больше XP. С другой стороны, будь я царицею морскою или хотя бы столбовой дворянкой... Ах! По гамбургскому счету, схема развития персонажа не так уж и важна — если она грамотно интегрирована в дружную семью прочих слагаемых, можно не заметить, когда и как она притушит фары и срулит на обочину.

Deadmoroz, вопрос **Александру Вершинину**: Сколько времени отнял выбор единственно правильного с вашей точки зрения названия для рецензии на Neverwinter Nights? Какие варианты рассматривались?

Александр ВЕРШИНИН: Вспоминаю все названия, отвергнутые Ставкой в течение недели... Фаворитом был, конечно, лозунг "Возьми другую тушку". Ноздря в ноздрю шли равноценные по стоимости "Ты под чем?" и "Ты на чем?". Два дня ушло на борьбу за "Plenus Rimarum Sum, Hac Atque Illac Perfluo", что в переводе с латыни звучит как "кругом в дырах я и повсюду протекаю". Когда завернули название "Умри, шпанская муха!", я развернулся и вышел. В общем, откуда проистекает нынешний заголовок — понятия не имею. EXE

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

www.blizzard.com/war3

Игра от Blizzard



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4,3
Сюжет	5
Музыка	4,7
Звук	5
Управление	5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 5

Шедевр.

Третьего июля 2002 года четыре с половиной миллиона человек, среди которых два миллиона корейцев, получили небольших размеров картонную коробку. Внутри этой коробки лежал обычный на первый взгляд компакт-диск...

ДЕНЬ ЗАВИСИМОСТИ



Олег ХАЖИНСКИЙ, Андрей ОМ и Grey, понимаешь, KNIGHT

В этом диске — годовой бюджет небольшой африканской страны на берегу теплого океана. Легенда, подарившая миру название целого жанра. Три года упорного труда, результат бесконечных экспериментов, проб и ошибок. Многомиллионный стадион и высокотехнологичный спортивный снаряд одновременно. Атомной энергии диск. WarCraft III: Reign of Chaos (WC3).

Невероятная масса WarCraft рождает вокруг себя пространственно-временные аномалии. Многопользовательский код распространился задолго до официального выхода игры. WarCraft III стал объектом самого масштабного тестирования в истории индустрии. По его результатам разработчики в очередной раз изменили геймплей и провели чемпионат среди бета-тестеров. Остальной мир с волнением подглядывал за происходящим через замочные скважины бесчисленных новостных сайтов. Несколько месяцев мы жили с двойственным ощущением: WarCraft III, с одной стороны, стал свершившимся фактом. С другой — до релиза оставались долгие недели...

Этим летом WarCraft III перестанут продавать из-под полы. Осенью его купят отгулявшие каникулы школьники. На Рождество они купят его еще раз. Через год информация об игре достигнет ушей самых дремучих, нерастревоженных Интернетом и средствами массовой информации потребителей. Необъятный пласт игроков, в глубине которого археологам еще предстоит обнаружить окаменевший скелет первого творения Blizzard, станет благородной почвой для роста новой генерации поклонников WarCraft. Зеленый орк скажет "Заг-заг", и все повторится вновь. Будто не было этих пяти лет, лишних килограммов и десятков тысяч потраченных на пустяки зеленых долларов.

Разработчик/издатель

Blizzard Entertainment www.blizzard.com

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 400 (рек. Pentium III 600+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-совместимый ускоритель с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.1, 4x CD-ROM.

Дополнительная информация

Для игры на серверах Battle.Net необходим уникальный CD-key, включенный в лицензионную версию игры.

ОСТРОВ ИСКУССТВА

Именно в мозговые центры, ответственные за воспоминания о Старых Добрых Временах, хирургически точно кладет пулю за пулей Blizzard: мы-то с вами все понимаем, но вот выросший на Battle Realms и Ground Control среднестатистический современный игрок (обласканный игроиздателями синоним слов "бивис" и "дебил") только непонимающе скривит лицо. Почему так мало полигонов в корявой фигурке вражеского какодемона? Как вышло, что гротескного вида людской герой передвигается с грацией игрушечной деревянной коняшки? Кто покрасил dreadlord'ов в такие непередаваемо кислотные, дискотечные цвета? На все эти вопросы у современной науки нет ответов.

И не надо.

Фокус в том, что проект НЕ ВЫГЛЯДИТ трехмерным. Это ожили те самые спрайты, которые после суток напролет игры в WarCraft II BNE так долго маячили на внутренней поверхности наших век. Трехмерность не натужна, она — лишь изобразительное средство. Камера наотрез запрещает себя вертеть, но Blizzard устроила так, что вам этого никогда и не захочется — просто не до того. Все происходящее на экране очень узнаваемо, очень уютно, очень по-Blizzard'овски. Через неделю после начала игры, на середине орочьей кампании один из нас случайно обратил внимание на разрешение — 1280x1024. "Это был шок — я был уверен, что играю в 800x600". Почему так происходит — непонятно. В игру очень хочется возвращаться: каждый новый континент встречает новыми красками, картина переполнена мелкими, необязательными, но оттого особенно трогательными деталями. Не хочется говорить о графике и движке человеческими словами. Не хочется обсуждать технологии и считать мегабайты в голове у GeForce.

Это происходит, и достаточно. Вся околотехнологическая суета рано или поздно забудется, как национальная американская игра "Попади арбузом негру в голову", изображения будут проецироваться непосредственно в мозги игрокам, но уникальный почерк Blizzard никуда не денется.

ПРИСТЕГНИСЬ, КОРОЧЕ, ПОКРЕПЧЕ

WarCraft III накатывается сокрушительным цунами: мирно брел по Bitter Coast в Morrowind, плюя в глаза окрестной мелкой живности, — запустил WC3 — больше ничего не помню. Вихрь, blade storm: скоротечные, злющие кампании.

Чем, например, хороша современная английская проза? Лаконичностью. Четкостью. Барнс не обсасывает мысль с разных сторон; там, где можно сказать пять слов, Макьюен говорит два; Адэр делает только наброски картины,



Undead строят свои кладбища исключительно на предварительно унавоженной почве — последняя преображает не только ландшафт, но и деревья.



Даже не пытайтесь понять что-либо в происходящем. Настоящие джедаи играют по приборам.





Приусадебное хозяйство в максимальном приближении. В статике не видно, но на строящемся объекте самостоятельно елозят пилы и молотки.





оставляя вас снова и снова дорисовывать в голове дальнейший потенциальный горизонт событий. Blizzard играет в той же высшей эстетической лиге, пользуется теми же инструментами гениального entertainment-трикстера: закрученный тугой спиралью сюжет швыряет из одного клинча в другой, не оставляя времени не то что для скуки, но и просто для того, чтобы выдохнуть воздух. 8-9 миссий в каждой "национальной" кампании: игра прощается с Humans, едва лишь выдав им громобойных грифонов, и говорит "адье" оркам, не дав толком позабавиться с Abominations. Не поезд дальнего следования "Москва — Улан-Удэ", а стремительный сюжетный роллеркостер. Соскочить — никак.

Сценарий возмужал. Нет больше неизбежно счастливых концов. Каждая новая миссия — не просто шаг к неминуемой победе, это психологический триллер, драма. Герои сомневаются, идут на поводу у своих эмоций, совершают сначала неприятные, а потом и вовсе омерзительные поступки. Blizzard делает ультракунштюк, заменяя провозглашенную Фуко смерть автора моральным разложением персонажа: мы впервые ловим себя на неприязни, испытываемой к своему героическому альтерэго, наши с ним жизненные позиции не совпадают. Нельзя быть такой безвольной истеричкой! Умерь свои фанатизм и гордыню, сопляк! Не пей эту гадость! Возьми себя в руки! Не берет. Наши яростные крики не слышны через толстое стекло мониторного кинескопа. Вместо этого мы из миссии в миссию с удовольствием вытаскиваем подлеца из неприятностей разной степени тяжести.

Или вот совсем уж высший пилотаж: обыгрываемые в кампаниях побочные сюжетные линии. Отправив основного героя по делам, игра на несколько миссий переключает наше внимание на его буйного подельника по имени Grom Hellscream. Это называется режиссура, товарищи пионеры. Блестящая режиссура.

Герои — то, что делает WC3 тем, что есть эта игра. Уберите героев — и вы получите WarCraft 2 3D Edition. Потеря аватара превращает умелое и злобное войско в стадо ополченцев, которые, разом обернувшись из массовки в главных героев, не выдерживают свалившейся ответственности и стремительно гибнут. Герой накапливает опыт и является модификатором войска, он — проекция игрока на поле битвы. Если раньше нашим полномочным представителем в мире игры была база, то теперь дела идут более естественным, более кинематографичным путем.

Кроме того, больше нет бездны между роликами и игрой: захваченные сюжетом, мы удивляемся появлению окошек с goals. Зачем это? И так все понятно. Фирменные Blizzard'овские миссионные twists: что, казалось бы, можно придумать после стольких лет эволюции?.. О нет, даже не просите рассказывать. Это невероятно. Волны врагов, захлестывающие ваши непобедимые укрепления за четыре секунды до конца отпущенного на сопротивление времени, запоминаются насовсем. Эпические скриншоты битвы столетия помещаются в альбомы семейных фотографий. Какие-то совершенно нездешние ощущения.

В СЕТЯХ ИГРЫ

Скоротечный "сингл" резными воротами стоит на пути в царство WarCraft III. Многие из вас пройдут 32 миссии до конца и с довольной улыбкой отложат игру на полку — в ожидании непременного аддона. Это ваше право — плескаться на мелководье, вместо того чтобы идти в глубину. Там, в синеватых прохладных просторах, действительно очень опасно. Победоносное завершение одиночной кампании, как ни обидно, не делает вас специалистом в WarCraft III. Настоящие испытания начинаются в Custom Game и Battle.Net.

Новичок здесь не имеет шансов на выживание. Выросшие на поколении легкомысленных RTS, мы забиваем цифровым микроскопом гвозди: используем возможности интерфейса и наших войск на 10 процентов. Мы действуем медленно, будто спим на ходу, совершаем массу лишних движений. Лишенные четкого понимания ближайшей цели, совершенно не думая о деяниях соперника. От силы пятнадцать минут, и заботливо выставленные крестиком footman'ы сносятся рейдерами орков. И еще раз, и еще.

Бесконечная череда поражений постепенно открывает нам WarCraft III с новой стороны. Возможности, которые в одиночной игре казались лишними, в сетевой приобретают критически важное значение. И это только первый шаг к постижению.

ДАО ЮНИТ-КОНТРОЛЯ

Управление юнитами — эзотерическое почти что учение, которое навязывали нам в Blizzard с первых дней сотворения игры. Эволюция мастерства: четыре юнита в WarCraft, девять в WarCraft 2, двенадцать в StarCraft и столько же здесь, в WarCraft III. Эти ограничения — не более чем осторожный и остроумный способ отучить пользователей выделять все живое на экране рамкой и посылать в бой.

Настоящие мастера, овладевшие этим искусством, чувствуют себя на поле боя уверенно и спокойно. Стуча по клавишам не хуже профессиональной стенографистки, творят заклинания, отводят раненных, используют предметы, не теряя контроля над ситуацией.

Интерфейс удобен настолько, что позволяет вообще не смотреть на месиво в центре экрана — вся необходимая информация и средства управления сосредоточены в верхней и нижней панелях управления. Никто уже не выделяет юниты рамкой в разгар боя и не пытается найти мышью нужного персонажа в гуще сражающихся. Многие не доверяют даже "интеллектуальной" правой кнопке мыши — в бешеном вихре боя надежнее старые добрые "горячие клавиши".

Для того чтобы выжить в первые пятнадцать минут, мы должны выучить язык, на котором говорит игра. И лишь освоившись на этом маленьком пятачке времени и пространства, можно идти дальше, вглубь WarCraft III.

ТЕХНОЛОГИЯ ПОБЕДЫ

Ключевых стратегий, как всегда, три. Постройка дешевых юнитов в самом начале игры и бесстрашный бросок к рубежам соперника, по сути — классический rush. Уход в оборону с развитием высокотехнологичной армии. Раннее экономическое расширение, захват золотых шахт. Внутри каждого направления — бесконечное подмножество тактических решений.

Massing, Tech, Expand суть школьные "камень, ножницы, бумага". Исход сражения зависит от выбранных игроками стратегий. В схватке двух умов побеждает наиболее информированный. Разведка приобретает ключевое значение: проникнуть в расположение противника, мгновенно оценить ситуацию, принять адекватные меры. Второе важнейшее качество для успешного игрока — мо-

Мнение об игре

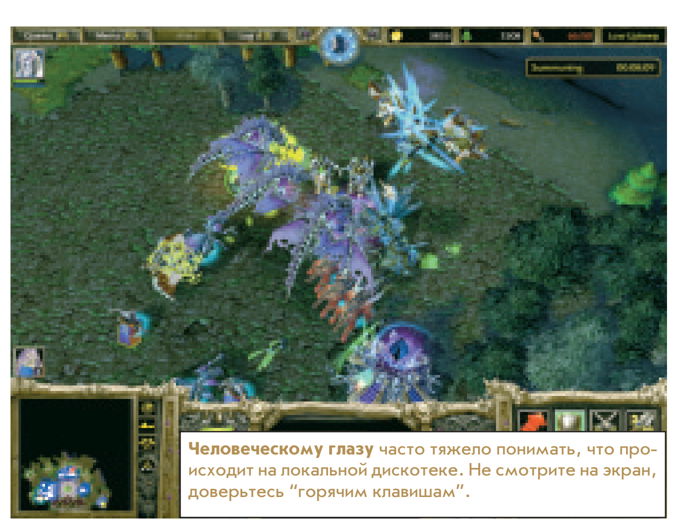
Делится первыми впечатлениями рецензент **PC IGN (http://pc.ign.com)** Дэн Адамс (Dan Adams): "Структура кампании типична для Blizzard: придерживаясь поворотов сюжета, мы последовательно, в хронологическом порядке исполняем миссии за Humans, Undead, Orcs и Night Elves. Нельзя сказать, что игра готова преподнести вам огромные сюрпризы – все это мы видели, и видели не раз". Ну что с них взять, право слово…



Зеленые светящиеся уроды, которых вы могли видеть в раннем выставочном трейлере игры, откомандированы нам в помощь из неудобопроизносимого измерения.



В некоторых ракурсах игра здорово похожа на свою младшую сестренку — Battle Realms.



Человеческому глазу часто тяжело понимать, что происходит на локальной дискотеке. Не смотрите на экран, доверьтесь "горячим клавишам".







бильность. Чем быстрее ты думаешь и действуешь, тем сложнее тебя загнать в угол.

Быстрее думать и действовать помогают "билдлисты". Так на местном новоязе называется порядок действий игрока в начале игры. Билдлист сродни шахматным началам и колодам MTG. Билдлисты публикуются и обсуждаются в Интернете, становятся объектами копирования и модификации.

На высоком уровне абстракции партия в WarCraft III представляет собой сражение билдлистов с посекундной тарификацией. Успех той или иной микротактики можно легко оценить в режиме повтора. Всего таких микротактик сотни, и каждый божий день Battle.Net приносит что-то новое.

БОЛЬШАЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ, ИЛИ ИНАЧЕ НЕ ТВОИМ МЯЧОМ БУДУТ ИГРАТЬ НА ЧЕМПИОНАТЕ МИРА

Так называемые "киберспортсмены" (они же "элитные игроки"), наверное, самая консервативная часть поклонников КИ. Эти люди в штыки принимают любые нововведения и после каждого патча говорят о катастрофе. Их можно понять. Представьте, что скажут профессиональные футболисты, если FIFA будет каждые полгода менять правила игры. Профессиональные игроки в StarCraft получили бета-версию WarCraft III в числе первых. И... подвергли игру жестокому разносу.

И если раньше эти игроки зависели от Blizzard, то теперь ситуация поменялась на сто восемьдесят градусов. По сути от мнения пары десятков ребят, многим из которых нет и восемнадцати, зависит долгосрочный успех WarCraft III. То, что для вас — невинное развлечение, игра, для них — спортивный снаряд. Вокруг очень большие деньги.

Маркетологи Blizzard учли опыт Sierra при работе с Counter-Strike и постарались привлечь "киберспортсменов" на самых ранних этапах разработки. Blizzard удалось (кто бы сомневался) преодолеть негативное отношение "топовых" игроков, превратив их из активных критиков в не менее активных помощников. По сути многопользовательский режим стал таким, каким мы видим его сейчас, благодаря этим людям.

БИТВА КОЭФФИЦИЕНТОВ

Удалось ли разработчикам достигнуть идеального баланса сил? Едва ли. В отличие от StarCraft, который появился на свет "кособоким", WarCraft III вышел с некоторым запасом прочности: в версии 1.00 "абсолютной" расы нет. Однако это не значит, что завтра очередной умный ребенок не придумает новый трюк, который перечеркнет результат многомесячного тестирования.

Поэтому патчи, кардинально меняющие геймплей, неизбежны. Разговоры на форумах о том, что "у андедов curse уменьшили с 30 до 25 и шахта имеет 800 хитов вместо 950, а строится по времени как 950, да к тому же еще усилили крипов, и теперь 5 гхоллов не отобьют экспу без потерь!", будут идти бесконечно. Для опытных игроков каждое такое изменение означает переработку билдлиста, смену тактических решений, а иногда (о ужас!) переход на сторону другой расы.

Подавляющее большинство поклонников WarCraft III, уверены, даже не заметит происходящих на поверхности революций. Нам достаточно знать, что, да, существуют на свете самоотверженные люди, которые день и ночь работают над улучшением потребительских свойств многопользовательской игры. Незримые рыцари, скрывающиеся под хитросплетением строчных и прописных букв, ведут войну на переднем крае варкрафт-науки. От этой мысли становится хорошо и спокойно, и даже очередной проигрыш, нанесенный ИИ, воспринимается не столь болезненно. Понятное дело — баланс не совершенен.

Между тем будущее WarCraft III зависит не только от популярности сервера Battle.Net. Blizzard записала на диск с игрой программу, использовавшуюся для создания одиночной кампании. С ее помощью можно не только создать новую трехмерную карту для сетевой игры. WorldEditor позволяет значительно больше.

Игроки имеют возможность объединять отдельные карты в группы, создавая свои кампании. Разрешается вставлять в кампанию собственного изготовления видеоролики и музыку в MP3-формате. Список стандартных триггеров можно пополнить собственноручным, написав его на встроенном языке программирования. Такие возможности редактору StarCraft даже не снились.

Никогда раньше в Blizzard не допускали модификаторов так близко к телу игры. Разрешено менять характеристики, цвет и физические размеры всех персонажей, а также включать в игру текстуры собственного изготовления, не привязываясь к стандартным "тайлсетам".

Все это грозит нам понятно чем: невиданным всплеском корейского народного модотворчества и победоносным шествием WarCraft-идеи в массах. Стоимость клонов WarCraft III упадет до нуля, и их придется раздавать бесплатно в комплекте с набором мужских носков в супермаркетах. Ведь теперь каждый сможет скачать клон в Интернете или сделать его собственными руками.

ФОТОФИНИШ

...Мы могли бы написать поэму в прозе. Энциклопедию нерусской ж. Могли бы развернуть перед вами железный флаг манифеста, могли бы играть формой, упомянув в тексте слово "шедевр" не менее пяти тысяч раз. Все это имело бы право на существование и идеально вписалось бы в общий контекст игры — Blizzard отчетливо и сознательно кормит миллионы своих поклонников постмодернистскими фокусами, id est кросскультурными рефренами и автоцитатами. То здесь, то там на теле игры проступают стигматы StarCraft и Diablo (подробнее об этом см. тему апрельского-2002 номера). В одной из миссий мы случайно убиваем кого-то, подозрительно похожего на пузатого зеленого огра с ушами-трубочками. Артиллерийские юниты при появлении на свет узнаваемо кричат "Mortar combaaaat!!!". Пейзане испуганно спрашивают нас, не за налогами и сборами ли мы, часом, явились. Перед финальными титрами творится не скажем что, но очень, очень забавное и до сей поры никем в КИ не использованное, несмотря на очевидность идеи (с другой стороны, ни единая игропроизводительная компания кроме Blizzard не может быть уверена, что ее игра будет пройдена до конца).

Впрочем, по-мо давно умер, о чем Роупер и его команда прекрасно осведомлены.

Место постмодерна в культурном пространстве занимает сегодня "новая искренность", и WarCraft III — предельно искренняя игра. По всем внутренним ощущениям WC3 — это WarCraft II с лишним измерением, новым сюжетом и двумя дополнительными расами. Нововведения в геймплее минимальны, но никто никогда обратного и не обещал.

Честно говоря, мы и сами не хотели.

P.S. Официальное Интернет-представительство простого человеческого счастья: www.warcraft3collectors.com.


1С® ФИРМА «1С»
creat studio
МАШИНКИ
105



EUROFIGHTER TYPHOON: OPERATION ICEBREAKER

www.eurofighter-typhoon.net

Психоделический трэш-симулятор



РЕЙТИНГИ

Сложность	сомнительная
Графика	0,5
Сюжет	0,5
Музыка	3
Звук	0,5
Управление	0,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 0,5

Необычная, невероятная, незабываемая, ни на что не похожая игра. И это вовсе не комплименты.

Настоящий творец отличается тем особым видением мира, что недоступно до зубов вооруженному глазу безликого поденщика. Толпа склонна осмеивать непонятое ею, но мы-то с вами и есть те самые настоящие знатоки, что способны оценить волнительное дыхание творческого гения. Прикоснитесь к тайне. Погрузитесь в сладостный сон исландских сопок сквозь запрещение 1024x768.

ЛОШАРИКИ VS

Ашот АХВЕРДЯН

Можете ли вы представить себе такое, чтобы в 2015 году родина мухоморов внезапно и вероломно напала на родину слонов? Нет? И правильно, это, конечно же, невозможно, а потому именно родина слонов нападает на родину мухоморов. Отвлеченно говоря, не совсем ясно, каким образом будущие волнения в Прибалтике вынудят бело-сине-краснознаменную армию чеканно отмаршировать по дну бездорожья северных морей аж до самой Исландии. Но и мухомору понятно, что никакая логическая цепь не способна вынести всеизмельчающей слоновьей поступи. И вот под звуки "We'll Meet Again" в исполнении Бьорк Исландия готовится противостоять нахлынувшей истории.

НА КОНЧИКЕ ЯЗЫКА

У меня сердце кровью обливается, когда я вижу грустного лошарика, а тут именно такой случай. На склоне сопочки, у кустика безмолвно сидит печальный лошарик и покорно ждет спасения. Идти ему некуда — родина захвачена врагами. Остается только ждать волшебника в голубом вертолете, пытаясь не умереть с голоду, а есть тут нечего, кроме мухоморов. Так что наевшийся мухоморов лошарик сидит в позе лотоса, лишь время от времени поднимает с земли камешек, на секунду концентрирует на нем свое внимание, после чего кидает камешек вправо. Всегда вправо.

Мы, одновременно дух земли и дух воды, самостоятельно выбираем шестерых медиумов в самом начале. Именно мы, вселившись в эти хрупкие тельца, и поможем исландцам в их отчаянной борьбе. Медиумы, представленные нам на выбор, — сплошь белые европейцы обоих полов, но весьма хлипкого здоровья. Есть и хромые, и больные (гепатит "А", каково?), и на голову юродивые. Только полностью здоровых нет, что не удивительно, ведь хоть ты трижды родись в спортивно-оздоровительной Британии или Франции, мухоморная исландская диета не оставит от здоровья камня на камне. А в нашем случае шарика на шарике.

УВИДЕВШИЙ ДОЖДЬ...

...не забудет его никогда. Поднявший голову, находясь в кабине двукрылого, рискует навсегда остаться в таком неудобном положении, ибо оторваться от этого зрелища нет никакой возможности. Психоделия как она есть: кажется, сам дождь наелся мухоморов, отчего забыл, что он такое. Неудивительно, что некоторые лошарики в полете впадают в нирвану полнейшей гипнотической прострации. Как-то один из них, обрушившись в подобное состояние, нарезал круг за кругом между намеченной целью и родным авианосцем. Сперва можно подумать, что это такие хитрые маневры. Круге на десятом возникает легкое беспокойство за душевное равновесие бойца. Круге на двадцатом становится очевидно, что без вмешательства извне несчастный не сможет выбраться из внезапно закрутившего его колеса фортуны. Впрочем, терапевтическое вселение духа землеводы в виде нас приводит лошарика в чувство.

А ведь управлять авиацией ох как непросто. Лошарик не способен делать осмысленные быстрые движения, а потому самолет на них не реагирует. Мало того, лошарик не способен делать и осмысленные плавные движения, а потому самолет и на них не реагирует. Так что наш дух, пытаясь через медиума управлять двукрылым, сердится и нервничает. Единственным оправданием такому поведению двукрылых может послужить версия, что в бензобак им вместо авиатоплива засыпают измельченные мухоморы.

Возможно, из-за этого евроисландская авиатехника почти ничего не чувствует, находясь в состоянии перманентной глубочайшей анестезии. Вот неразумный лошарик заходит на посадку, выпускает шасси, разгоняется и под углом в 45 градусов втыкается в землю в доброй сотне метров от бетонной полосы. Самолет, даже не чихнув после жуткого удара, преспокойно берет управление на себя и самостоятельно едет в ангары. Там ждут бильярд, друзья, плакаты в ко-

Разработчик/издатель

Rage www.rage.com

Системные требования

Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 266, 64 Мбайт ОЗУ, SVGA с 8 Мбайт ОЗУ, 2x CD-ROM.

Мнение об игре

Некто Skooter на форуме сайта **www.simhq.com** сравнивает Operation Icebreaker с аркадой "Команч-4" от NovaLogic: "Da way da Novalogic guys implement der avionics in der sim is really quite similar to RAGE's Typhoon..."

Что-то больно знакомый стиль письма у этого Скутера, вы не находите?

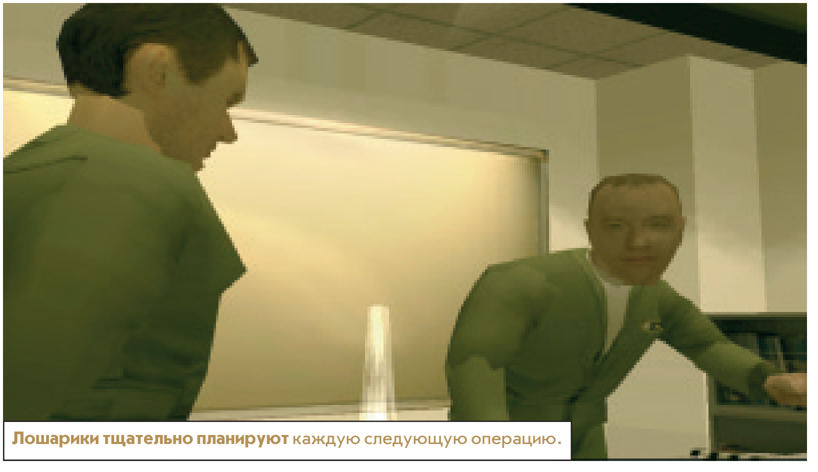
ридорах, будильник, бар и выпуск новостей без Танечки Митковой.

А в этих самых теленовостях — очередные вести с поля брани (а поле-то немалое, и браниться есть где). И вообще, взаимоотношения жестоких захватчиков и лошариков насквозь пронизаны сладострастной болезненностью в духе модного фестивального кинематографа. Сцена допроса пленного лошарика буквально потрясает своей запретной эротичностью, где на фоне S&M-атрибутики (а полуголого пленного тут принято привязывать к стулу) очаровывает нежной плавностью своих движений раздутый от постоянного похмелья восточнославянский громила. От дальнейшего описания подобных сцен я вынужден отказаться — журнал, увы, не той тематики…

ОПЕРАЦИЯ “ЛЕДОРУБ”

Самое страшное — когда наш сбитый самолет валится в море, ибо вдвойне печально смотреть на тонущего лошарика. Вот он покачивается в ледяных волнах, обреченно опустив голову в летном шлеме (почему они его не снимают, если падают в воду?). О чем он думает в этот момент? Оплакивает ли участь своей родины или, быть может, жалеет, что в море не растут мухоморы?..

И хочется сказать ему: не отчаивайся, бро, шансов у этих громил все равно нет никаких. Ибо пьянству — бой, а лошарикам — респект.



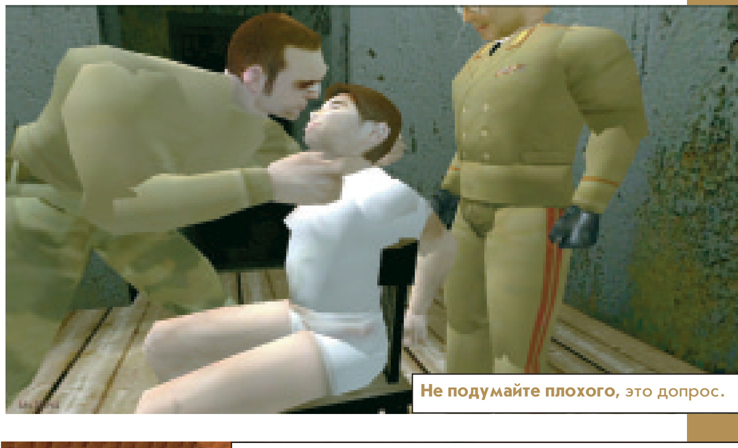
Лошарики тщательно планируют каждую следующую операцию.



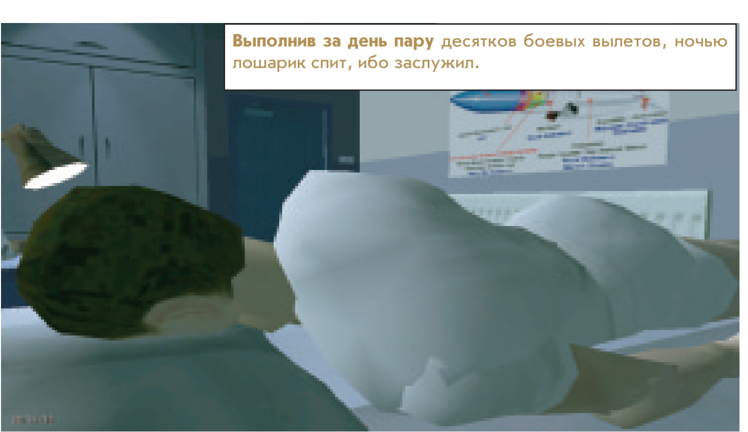
Психоделия unlimited. Угадайте, что это такое?



…Вот поэтому в рецензии нет ни слова об авионике. Ибо совсем, как в приставочных "симуляторах".



Не подумайте плохого, это допрос.



Выполнив за день пару десятков боевых вылетов, ночью лошарик спит, ибо заслужил.



В том, что голубой вертолет изнутри является красным, есть некая логика. А эти люди с автоматами не враги, захватившие лошарика, а очень даже наши, его спасшие.

LEGION

www.slitherine.co.uk/Legion/Legion.htm

Сегуноподобная стратегия

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	3
Сюжет	0,1
Музыка	2
Звук	3
Управление	4

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3,5

Верните микроменеджмент! Отдайте резиновую рамку! Оставьте хоть ЧТО-НИБУДЬ!

Философия учит нас, что не должно быть вполне решительных суждений. Вам может казаться, а факт на самом деле может и не существовать. Вот прямо сейчас, смеха ради, я докажу вам, что игра Legion существует лишь в нашем с вами воображении.

НЕДОДИОКЛЕТИАН

Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ

Признаться, я человек нежный. И добрый до чрезмерности. Ни разу не был замечен в отрывании лапок мухам и мирным жителям. Посему, отсмотрев по заданию партии полтора гектара пиксельных полотен, демонстрирующих измученному взгляду самые захватывающие ракурсы Shogun-подражателя Legion, набрал в грудь воздуха пополам с оптимизмом, установил игру и приготовился обрести счастье.

Не получилось.

А ведь как радужно все начиналось. Долгая разлука с Shogun делала свое черное дело, настраивала на чрезмерно дружелюбный и всепрощающий лад. К тому же я с младенчества люблю римлян и с чуть более старшего возраста всегда готов провести в их компании (или даже кампании) пару сотен тысяч лет — в качестве императора. Представленный в игре исторический период таит в себе множество открытий чудных. Например, вы знаете, что настоящей причиной падения Великой (и ужасной) Римской империи является чудо древней сантехники — свинцовый водопровод? А в курсе ли вы, что среди римской знати считалось возмутительным являться к обеду, не побрив ноги? Надеюсь, вы понимаете, какую благодатную почву имела под своими ногами команда разработчиков. Потому что сейчас я расскажу вам, как эти горе-мелиораторы отлынивали от работы.

AVE, CAESAR

На самом деле военачальники никогда не занимались экономикой, но местным патрициям разве можно доверять? Они ж, как обычно, позвали гетер и устроили, не при молодых девушках будет сказано, оргию. А государство меж тем потихоньку загнивает. Пришлось управлять самолично.

Экономика, как оказалось, собою весьма проста, но удивительна. Проста она малым количеством ресурсов, за что ей, конечно, спасибо. Далее открылось страшное: для счастья древнему римлянину хлеба и зрелищ уже маловато, ему подавай продукты, древесину и руду, иначе отказывается размножаться. Наша прямая задача — завоевать весь Старый Свет, а посему необходимо обеспечивать прирост населения, ежеквартально устраивать мобилизацию и кормить молодых бойцов до пенсии. С армией вот, кстати, сплошные курьезы. Например, отряд крестьян в месяц потребляет 5 единиц пищи — оно понятно, кушать хочется. Отряд легионеров — 9 единиц пищи и 9 единиц руды. Тоже объяснимо: обычный солдат обязан накапливать жировые запасы, дабы в тяжких полевых условиях не отдать богу душу. Помните, пока толстый сохнет, тощий сдохнет. Руда, стало быть, идет на изготовление оружия. Теперь самое забавное: отряд лучников потребляет 10 единиц древесины. Какая-то диковинная ситуация. Можно даже подумать, что все лучники поголовно являются бобрами или короедами.

Возвращаясь к экономике — не без минусов, конечно. Во-первых, совершенно расстраивает отсутствие возможности строить и разорять города. И без того деревянная система глобального управления превращается в еще более деревянную. А уж если вспомнить про дипломатию, то за римлян становится попросту обидно. Местный ее аналог весьма и весьма далек от совершенства. До Никиты Сергеича и его легендарной туфли, конечно, далеко, но и до высот совсем не близко. Хочешь военный союз — плати. Хочешь мира — плати много. При таком раскладе большой радостью является новость, что война начинается бесплатно. Вы знаете, за такие деньги я лучше вас всех убью. Лишний опыт легионерам никогда не помешает, верно?

CHARGE!

Сражения... Ух, вот где настоящий накал страстей! Чемпионат мира по футболу и Василий Уткин-Ом даже рядом не стояли. Истинно говорю: вы сгрызете себе ногти по локоть, бессильно наблюдая за тем, как ваши стройные преторианские когорты гибнут под копытами тысячной орды несносных варваров с небритыми к обеду ногами — галлов. Да, именно так. Во всем, кстати, виновата совершенно древнеримская манера управлять армиями: полководец водит закаленным в боях пальцем по карте и дает командирам манипул (ну и как прикажете их звать? манипуляторами?) краткие наставления. Мол, вы заходите с фланга, вы — в резерве, а вы... да, вы мне вчера честь не отдали... поэтому вы у нас пойдете в атаку первыми. Все свободны, увидимся после победы.

Кроме шуток, так и есть. Это просто невообразимо: расставив по полю битвы свои отряды и раздав краткие распоряжения, колеблющиеся в интервале от “сначала выждать — потом атаковать” до “мчаться на врага во всю прыть”, вы жмете клавишу, ответственную за start battle, и — о, коварство разработчиков! — лишае-



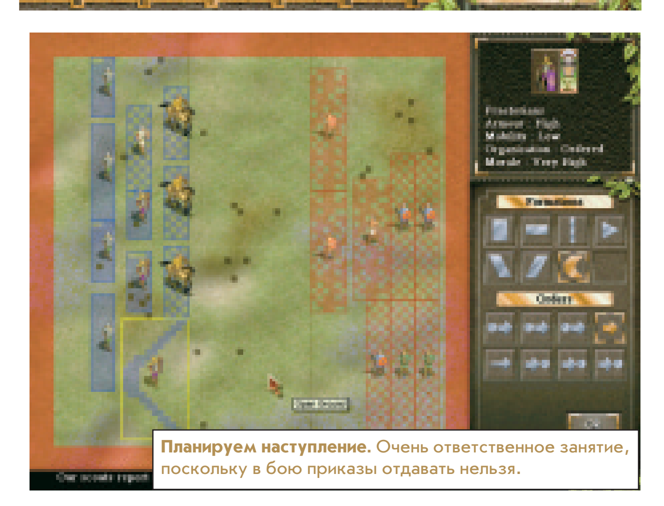
"Астерикс у бриттов-2: Цезарь наносит ответный удар". Не смотрите, что список кампаний возмутительно краток — любой из них вам хватит на несколько вечеров.



Старая добрая Англия. Ну очень зеленая. Внизу экрана — состав выбранного в данный момент отряда. Римскими цифрами показан боевой опыт подразделений.



Свежезахваченный городок — видите, даже руины не успел восстановить. И, представляете, пока город не взяли римляне, в нем не было бани. Местные жители — просто дикари!



Планируем наступление. Очень ответственное занятие, поскольку в бою приказы отдавать нельзя.

Мнения об игре

Черный Ястреб (Blackhawk), трудящийся во благо сайта **Stratos Group (www.stratosgroup.com)**, ответственно заявляет: "Если вы начинающий стратег и не знаете, с какого края взяться за TBS-жанр, либо изучаете историю Рима, Legion вполне может оказаться тем, что вам нужно. Несмотря на свою недалекость, игра довольно развлекательна. Не превосходна, не великолепна, но и не плоха. Кроме того, говоря языком Цицерона, In virtute sunt multi ascensus". Итоговый рейтинг: 3 балла из 5.

"Не стоит ждать от Legion эпического размаха. Игра предлагает аддиктивный, донельзя простой геймплей. Несмотря на отдельные недостатки, это must have для истинных поклонников жанра. Авторы проделали неплохую работу, и мы надеемся, что на достигнутом они не остановятся", – с оптимизмом глядит в будущее г-н Снежноцепов (Snow Chainz), сайт **www.gamevortex.com**, присовокупляя к своему оптимизму 8 баллов из 10 возможных.

"Что вам сказать? Legion имеет достаточно недочетов – особенно по части графики. Чрезмерно упрощенный микроменеджмент наводит на мысль о том, что разработчики занимались исключительно боевым режимом. Вместе с тем, благодаря своей простоте, Legion довольно играбелен – я не мог оторваться от него до тех пор, пока полностью не покорил Британию", – делится мыслями обозреватель сайта **ActionTrip (www.actiontrip.com)** со звучным именем Zvezdan "The Ol' Bachelor" Obradovic и одаривает игру 69-процентным рейтингом.

тесь мышиного курсора. Кликать нечем и некуда. Все, дальше они сами.

К слову, ИИ вовсе не штафирка и порой очень ловко действует на нервы. До римского центуриона по уровню развития не дотягивает, но все же, все же... Хотя, если быть пессимистом, то можно сидеть и бубнить: при имеющемся в наличии количестве формаций и типов войск прослыть военным гением очень даже легко.

Формаций действительно негусто, и все они на одно лицо. Никаких неординарных прелестей вроде "черепахи" и прочей домашней живности, конечно, нет — одни лишь геометрические упражнения: ромб, колонна, шеренга. Есть более специфичные — полумесяц или клин. Что любопытно, игра с формациями и расположени-

Разработчик	
Slitherine Software	www.slitherine.co.uk
Издатели	
Strategy First	www.strategyfirst.com
Paradox Entertainment	www.paradoxplaza.com

Системные требования

Windows 95/98/2K/ME, Pentium II 266, 32 Мбайт ОЗУ, SVGA, DirectX 7.0+, 4x CD-ROM, 220 Мбайт на жестком диске.



Смешались в кучу кони, люди... Черные палочки — это не радиопомехи в телевизоре, это стрелы.

ем отрядов на поле боя действительно приносит ощутимые результаты. Справедливости ради стоит отметить, что вычисление оптимальных вариантов возможно лишь практическим путем: не вышло так, попробуем эдак. Совершеннейший получается Incredible Machine — никогда нельзя наверняка утверждать, что выйдет в итоге, не запустив процесс хотя бы единожды. Что-то (генетическая память, не иначе) мне подсказывает: если бы римляне воевали именно так, то попали бы в исторические справочники намного раньше. Факт.

ПОБЕДА ОТКЛАДЫВАЕТСЯ

Ведь говорено было: не плюй в колодец, вылетит — не поймаешь. А они в ответ: "изумительный революционный геймплей!" Ну, держитесь за свой геймплей, сейчас я вам покажу несокрушимую мощь философии.

То есть все это — многосотенные столкновения, аутентичные окрестности Рима, прочие недопрелести — несомненно, интересно, но проводить с Legion больше двух вечеров не советую. Вот где зарыта собака, ответственная за всего лишь удовлетворительное качество продукта. Верите ли, игра мелет все время одно и то же, по замкнутому, будь он неладен, кругу. Разнообразие — недостижимая, непредусмотренная разработчиками роскошь. Вы, оторвав от сердца ни много ни мало 49 зеленых, получаете за это игру, грубо говоря, shareware-качества. Такое у нас дети на Flash-технологии от скуки лепят — простенько, без апломба. Несчастные вы и мы обречены от раза к разу монотонно расставлять шахматные фигурки на доске и утомленно наблюдать за происходящими минутой позже пертурбациями. Первые два часа муравьиная кутерьма на поле боя радует, но восторг сменяется зеванием неимоверно быстро. Погружения в игру не наступает, у процесса нет глубины, все слишком поверхностно и шибает в нос ядреным дилетантизмом. На второй вечер вам уже все известно наперед, а на третий попросту хочется сбежать в объятья какой-нибудь томной красавицы с округлыми полигонами.

И никогда не возвращаться. Legion — игра? Вы заблуждаетесь, друзья. Я игры с таким названием не знаю.

P.S. — Господа, не хочет ли кто-нибудь жениться на моей супруге? Я ей дам развод, благо нотариус здесь. Господин философ, вам не угодно? Вам все равно будет казаться только, что вы на ней женаты.

— Зачем же? Пусть это продолжает казаться вам.



MOBILE FORCES
www.mobile-forces.com

Многопользовательский шутер

РЕЙТИНГИ

Сложность	аркадная
Графика	4,3
Сюжет	0,1
Музыка	3,7
Звук	4
Управление	4,3

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3

Построенное на движке Unreal Tournament неплохое многопользовательское развлечение, осовремененный вестерн с грамотно интегрированными четырехколесными друзьями и пулеметами Гэтлинга. Однопользовательской ценности не имеет.
P.S. Все вышесказанное не касается режима Trailer. Его касается сказанное ниже.

Под увеличительным стеклом #5'02 определенная версия эпического батального полотна Rage Sotware из жизни то ли мотопехоты, то ли механизированной кавалерии выглядела тактической игрой будущего — шутером с шестью пальцами на руках, с могучим "синглом" и искусственным разумом, вполне способным управлять человечеством из глубин подземного бункера.

ВСЕ, СПОСОБНЫЕ ДЕРЖАТЬ ОРУЖИЕ

Фраг СИБИРСКИЙ

Настоящая же Mobile Forces (MF), вопреки всем обещаниям, пришла к нам из каменного века, из тех далеких времен, когда слова "Unreal Tournament" означали "лучший экшен планеты", а однопользовательский режим Quake 3 считался даже слегка пригодным к употреблению.

В окончательном варианте MF высокомерная Rage игнорирует молодую поросль "киберспорта", замахивается на классику. Давно уже у нас не штампуют столь далекого от жизни оружия, не возводят утопических декораций, не предлагают с честным лицом настолько примитивных ботов и двухступенчатых пионерских состязаний типа "красный флаг — синий флаг" или "два капитана в скрытой крепости"... Дизайнеры Rage Sotware, отрицая все современные жанровые законы, наплодили неимоверное количество больших, чистых карт, унитарных настолько, что в любом из бессчетных игровых режимов грубый ИИ может с относительным успехом использовать одну и ту же тактическую схему. Те, что получше, придумал некий Билли Томсон (Billy Thomson), те, что похуже, — Стив Бэнкс (Steve Banks), а остальные являются продуктом коллективного творчества. Но даже полночные трущобы у коллектива ухитряются выглядеть светлыми и просторными, плюс над всеми этими пасторальными городами, верфями, лесопилками и автостоянками парит расслабляющая медитативная музыка. Уродливая система автоматических настроек (в точности как в пресловутом Q3) то и дело заставляет игрока набирать очки, гоняясь за глупым, одиноким и в сущности жалким ботом по необъятным просторам, предназначенным для побоища с участием как минимум пятнадцати человек.

Стоит ли удивляться, что выхолощенная, обезжиренная однопользовательская Mobile Forces наделена всей играбельностью бруска дерева размером двадцать на двадцать пять с половиной сантиметров...

ДИКАЯ БАНДА

При всем том надо отдать надломленной, но все еще цепляющейся за штурвал Rage должное: MF — вовсе не оскорбление природы, мультиплейер на полтора десятка персон невольно воскрешает в памяти лучшие игры компании. Он чрезвычайно непривычен, полон энергии, смахивает не на Tactical Ops или Counter-Strike, а скорее на какую-то дикую смесь "Чужих", открывающих сцен первого "Терминатора", всех "Безумных Максов" и того антивестерна Сэма Пекинпы, где традиционные салуны, сомбреро, лошади и револьверы перетасованы с автоматическими пистолетами и легковыми автомобилями с открытым верхом. На одной чаше весов у нас — предельная классика дизайна и игровой организации. На другой — десятки нелепых средств передвижения (как произвольно раскиданных по карте, так и организованно загнанных на клановые стоянки), совершенно безумные огнестрельные единицы и методы ведения войны, патологическая кровотворность и припадки феноменальной честности в области физики, баллистики, интеграции живых тел в автомобили.

После хорошей многопользовательской мясорубки Mobile Forces в дымящейся душе оседает нечто сходное с послевкусием от фильма с тремя тысячами шестьюстами монтажными склейками. Крупный план: исправно лопающееся под одиночным пистолетным выстрелом колесо. Очень крупный план: дуплетом разряжающаяся в смотровую щель бронетранспортера двустволка. Средний: два бойца из враждующих ко-

Разработчик
Rage Software (Dundee Studio) www.rage.com
Издатель
Majesco Entertainment www.majescosales.com

Системные требования
Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 700), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.0, 4x CD-ROM, 600 Мбайт на жестком диске.

Мнение об игре

"По моему глубокому убеждению, лучшей стороной игры является физическая модель. Именно она делает MF невероятно забавным и развлекательным механизированным шутером. Конечно, лучше движка UT человечество пока ничего не придумало: взрывы, огонь, гигантские уровни. Но такую изумительную физическую модель встретишь далеко не в каждой игре на Unreal Warfare. Попробуйте всадить ракету в летящий багги, и вы поймете, что я имею в виду!" – по-детски восхищается Юри Пол (Ure "Vader" Paul) с сайта **ActionTrip (www.actiontrip.com)** и ставит MF твердые 77 баллов из 100 возможных.

манд оказались в соседних стрелковых гнездах мчащегося броневика и нещадно палят друг в друга. Снова крупный: голый обод "Хаммера" высекает искры из ограждения. Натурально, кажется, что Rage Sotware сделала свою замечательную игру при помощи ножниц и кусков киноленты, обратившись к фотомонтажу. Быстрые машины, снятые рапидом выстрелы из шотганов а-ля Max Payne и даже турельные пулеметы Гэтлинга органично вклеены кудесниками в обыкновеннейший сетевой шутер. При этом пребывающие внутри техники бойцы вовсе не отрезаны от реальности, как в каком-нибудь GTA3. В какой еще игре можно подсесть на пассажирское сиденье вражеского джипа и выстрелом из дробовика вышибить водителя в окружающий мир?

Одиночную ипостась MF безжалостно лишают всего этого биения жизни халтурный интеллект ботов (который, впрочем, сошел бы для пакистанских террористов в типовом FPS) и несбалансированные, неравноценные по интересности режимы, для сингл-игры никак не предназначенные. Вам интересно, скажем, в одиночку биться в Deathmatch? Ну, еще туда-сюда, на высшем уровне сложности недоделанные репликанты с мозгами электрических баранов кое-как со своими задачами справляются. А Squad Deathmatch? Существенно хуже, вы не находите? Как и Captains, как и CTF (CTF на одного — что за дьявольская шутка!), как и экзотические вариации Detonation и Safecracker, зажигающие при участии человеческих мозгов, но лишенные всякого смысла при вялом противодействии "ботинок". Но самый позор — это Holdout. Сакральный смысл этого развлечения — в удержании стратегически важной точки с множеством подходов и штурмовых путей. И из всего многообразия тактических вариантов наш гениальный ИИ всегда выбирает ОДИН И ТОТ ЖЕ маршрут, его штурмовые группы появляются на одной и той же лесенке через равные промежутки времени. Если вы все еще с нами, попробуйте установить на верхней площадке турель. Как рукой снимет.

Я ПОВЕДУ ТЯГАЧ

Будь проклят человек, придумавший Trailer! Чрезвычайно редко, но такое случается: в совсем не особенную игру оказывается встроен философский камень, Белый тезис, вечный двигатель. Зачем? Кому это нужно? Кто этот безымянный гений, неслышный человече, поздней ночью внесший коварные изменения в окончательный код и поймавший в свои сети тысячи несчастных владельцев MF по всему миру, которые теперь не в состоянии перестать играть в этот ужасный, ужасный, ужасный командный шутер как с друзьями, так и в одиночку?

В последнем из игровых режимов, носящем название Trailer, все машины, уровни, оружие и даже боты Mobile Forces СРАБАТЫВАЮТ. Все, чего не хватало Deathmatch, Squad Deathmatch, Captains, CTF, Detonation и Safecracker, — так это изящного, возможного только для MF решения. В самоубийственном Trailer хороши любые расклады, он одинаково крепок на любой из карт, с произвольным числом живых и искусственных участников. Берется джип, а к джипу крепится прицеп со здоровенной бомбой. Цель для каждой из команд проста: привести эту сцепку во вражеский тыл и там подорвать, сровняв базу конкурентов с землей. Впрочем, простой она кажется только людям, которые никогда не пробовали провести в расположение вооруженного до зубов и оснащенного колесами противника тягач с атомной бомбой...

Снова, снова, снова, снова и снова. В этом режиме непрерывно повторяющаяся финальная сцена прорыва из "Безумного Макса-2" простым и гениальным образом сочетается с мотивами пожилой ленты "Платы за страх". К черту Global Operations, Desert Siege, Red Hammer! Моторизованный шутер от Rage Software с легкостью делает по аддиктивности их всех разом, когда из люка в крыше торчит тело соратника, за спиной трясется прицеп, в любое мгновенье способный взлететь на воздух, по бокам с улюлюканьем мчатся панки на легких и стремительных багги, а впереди уже виден заслон из двух грузовиков.

Вот тут-то внезапно и открываются тактические просторы. Головокружительные приемы вождения тягача по многоуровневой подземной автостоянке существенно отличаются от премудростей выживания под палящим мексиканским солнцем, когда караван долго-долго тянется через плоскую, как стол, пустыню и стороны упоенно обмениваются выстрелами. Одиночного врага, скажем, лучше не переезжать всеми колесами сцепки: собственными силами он из пустыни выберется не скоро, а в случае своей безвременной кончины будет встречать кортеж, сидя с гранатометом на крыше дома, ближайшего к нашей заветной цели. И так далее.

Все разумные люди планеты Земля! Все, способные держать оружие и шоферскую баранку! Независимо от промежуточных и итогового рейтингов Mobile Forces вы ОБЯЗАНЫ ознакомиться с Trailer. Не порулить хоть разок тягачом с бомбой по здешним дорогам — все равно, что в летаргическом сне проспать UFO, Interstate'76, JK2, Rally Trophy, высадку союзников в Нормандии из Medal of Honor и еще десяток игрособытий того же масштаба, вместе взятых. Жить после такого ну совершенно незачем.




Несмотря на архаичный внешний вид, шотган в MF — оружие выбора. С такой частотой я не использовал обрез двустволки даже в MP. И даже, кажется, в DOOM 2.



Лучший друг ковбоя на водопое.


Катит, катит впереди вражеская сцепка! Не все нам тягачи водить, можно и подгонять. Поравнялись, запрыгнули в кабину — и водителю в бок из дробовика...


Тень Operation Flashpoint. Вот бы в OF такую реализацию непростых взаимоотношений людей и техники!





Вот, оказывается, как проводят свободное от несения службы время наши суровые боты!

"БЕСКОНЕЧНАЯ ИСТОРИЯ: В ПОИСКАХ ВОЛШЕБНОГО АМУЛЕТА"
www.akella.com/pub-auryn-en.shtml

3D-странствие



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	3,9
Сюжет	2,1
Музыка	4,1
Звук	3,9
Управление	2,1

ИНТЕРЕСНОСТЬ 2,3

Неиграбельная, но занятная поделка на тему знаменитой сказки с крайне трудноопределимой жанровой принадлежностью. Совсем как American McGee's Alice...

Прежде всего — необходимые пояснения. Ввиду невероятных приключений имен и топонимов, без особой буквальности переведенных с немецкого на английский, а с английского на русский и в этом качестве обретших бессмертие, далее имена и названия приводятся по каноническому варианту "Бесконечной истории" в переводе А.Исаевой и Л.Лунгиной.

ТЕН ЙОРОТОК АЦНОК

АВОНАМИРА ашаМ

Жанровая принадлежность игры установлена опытным путем и не имеет ничего общего с ее вводящими в заблуждение анкетными данными. Метод написания имени автора, заголовка и подзаголовков являет собой дань уважения зеркальному произведению М.Энде (Michael Ende), требует большого напряжения ума, не рекомендуется к повсеместному употреблению, но представляется единственно возможным в мире Фантазии.

Из-за чудовищного непостоянства мюнхенской Attaction, обусловленного то ли эстетическими, то ли юридическими причинами, долгожданная аркада по замечательной сказке Михаэля Энде успела до релиза сменить такое количество издателей, что след ее совершенно затерялся в игровом космосе, и столько названий, что обогнала по этому показателю саму оригинальную Die Unendliche Geschichte, интернационально известную также как L'Histoire Sans Fin (франц.), Den Oandlica Historien (швед.), La Historia Sin Fin (исп.), "Бесконечная книга" (русск.) и даже "История, конца которой нет" (худож. русск.). Отмечу, что нам посчастливилось отрекомендоваться русской версии, озаглавленной издателем длинно и безвкусно, но все же хранящей несколько большую верность первоисточнику, чем полубезымянный Auryn Quest, прозябающий на прилавках родины Энде.

Игра, которую я уже считала съеденной великим Ничто, возникла так же внезапно и необъяснимо, как и угодивший в 1979 году в руки одного мальчика очень толстый фолиант с синевато-зеленым шрифтом, и доставила мне не меньше приятных медно-красных минут, чем приключения охотника Атрейо — Бастиану, хотя вовсе и не по тем причинам, что подразумевали ее создатели.

Прежде всего потому, что, несмотря на фанатичные уверения разработчика, "В поисках волшебного амулета" (конечно, кто же в этом мире знает, что такое Орин!) — никакой не квест. Похоже, что персонал Attaction в полном составе никогда не брал в руки компакт-диска и имеет весьма смутное представление не только о квестах, но и о компьютерных играх вообще. Иначе с чего бы им с такой отчаянной, трогательной искренностью изобретать собственный жанр, когда вокруг вон сколько готовых? "Бесконечная история" наделена всеми атрибутами первой в своем жанре игры, изготовленной просто до смешного неопытным девелопером. Тут и отвратительная, если откровенно, картинка, и видео с габаритами почтовой марки, и бессмысленные озвучание и сюжет; не забыты и судорожно скачущая сложность, и близкая к нулевой интересность. Но благодаря этой самой честности, старательности экипажа Attaction из обморочного движка при должной сноровке удается выдавить фантастически красивые и сюрреалистичные скриншоты (затмевающие ваши American McGee's Alice и RealMyst 3D, если не вместе, то по отдельности взятые), что вкупе со всем прочим дает повод еще раз пристально взглянуть на продукцию Энде, а на смену интересности, как всегда в таких случаях, приходит незадекларированная в нашем издании ЛЮБОПЫТНОСТЬ.

Разработчик	
Attaction	www.aurynquest.com
Издатель	
DreamCatcher	www.dreamcatchergames.com
Издатель в России	
"Акелла"	www.akella.com

Системные требования
Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 700), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 7.0, 4x CD-ROM, 2 Гбайт на жестком диске.

?ЬТУП ШАВ ЛЫБ ЕДГ

Надо еще сказать, что Attaction испытала сильнейшее влияние легендарной ленты Вольфганга Петерсена (Wolfgang Petersen) — той самой, с невероятными полетами сквозь тучи (на самом деле осуществлявшимися посредством всего лишь разбавления обыкновенной воды красками различной консистенции) и завораживающей звуковой дорожкой, сопоставимой разве что с музыкальным сопровождением Blade Runner.

Влияние, которое не пошло компании на пользу. В фильме содержится примерно половина книги; в приключенческой игре (где вроде бы сам бог велел развернуться) нашлось место едва ли четверти фолианта. Изрядный кусок Фантазии (Инрек, Амаргант, Граограман, Аюола, Гайя и Область Тьмы) уложился в шесть сравнительно небольших уровней, сюжет под каким-то загадочным излучением скукожился до похождений одинокого Атрейо, а Энгивук, Ургула и даже

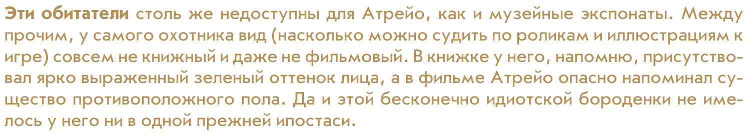


Льющиеся из ниоткуда водопады — весьма симпатичное ноу-хау. Только временами дизайнеры ими злоупотребляют. Горы Судьбы Горами Судьбы, но зачем же столько воды за шиворот лить?



Вид Тысячи Врат возмутительно близок к открывающей сцене RealMyst 3D, вы не находите? Только там, помнится, не было таких отражений.





Эти обитатели столь же недоступны для Атрейо, как и музейные экспонаты. Между прочим, у самого охотника вид (насколько можно судить по роликам и иллюстрациям к игре) совсем не книжный и даже не фильмовый. В книжке у него, напомню, присутствовал ярко выраженный зеленый оттенок лица, а в фильме Атрейо опасно напоминал существо противоположного пола. Да и этой бесконечно идиотской бороденки не имелось у него ни в одной прежней ипостаси.



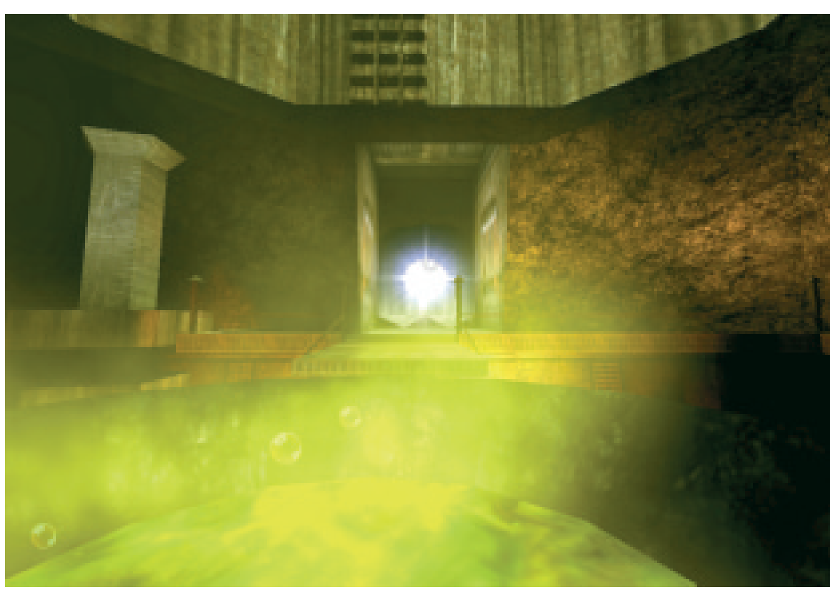
Ну почему в других, приличных, играх не могут ТАК использовать разноцветный дым?!.





Мнение об игре

"Полное прохождение такой красивой, сказочной, полудетской игры должно занимать три-четыре часа чистого времени. Фактически же на это может уйти несколько лет. Плавный, неспешный геймплей Auryn Quest вдруг взрывается задачами просто невероятной сложности. Еще ни одна игра, экшен то был или квест, не давалась мне столь тяжело..." – поскуливает Стефан (Stefan), обозреватель немецкоязычного сайта **PC Games Portal (www.pcgamesportal.de)**, но ставит "Бесконечной истории" ослепительный итоговый рейтинг в 88%, самый высокий в объединенной Германии.



Фалькор из нормальных персонажей второго плана превратились в ничтожных камео. Кого в этом винить, кроме нещадно растиражировавшего книжку Петерсена?

В отличие от фильма, здесь совершенно нет сражений, стычек, дуэлей — вообще никаких конфликтов. Это очень странно, потому что этапы "В поисках волшебного амулета" выстроены по канонам не квеста, но вполне натурального трехмерного экшена. Встречается даже та характерная архитектурная эквилибристика, что считается высшим пилотажем у дизайнеров, скажем, LucasArts. Самое трудное — просто отыскать путь по уровню "Бесконечной истории", до такой степени заковыристо расположены всевозможные ходы, лазы и мостики. Потайные тропки, с трудом различимые ступеньки, "прыжки веры"... Все это — на фоне плавающих, висящих в облаках и обрушивающихся в Ничто декораций в добрых традициях Американа Макги, на очень слабом и неудобном движке, но с самым талантливым освещением, что мне доводилось видеть в трехмерных играх. Раз углядите облако синего дыма, предшествующее появлению гигантского языка пламени, и поймете, насколько ничтожны все эти Morrowind'ы да Zanzarah'ы.

ЫРТСНОМ ЕЫМИДИВЕН

И — ни одной живой души в замечательно освещенных окружениях. Камео возникают из небытия на ничтожную долю секунды, только для того, чтобы пригрозить или дать простейшее задание, — и снова растворяются в воздухе или же остаются маячить вдалеке, за какой-то невидимой преградой, столь же недостижимые для нас, как музейное надгробье на могиле крестоносца.



Вообще же "В поисках волшебного амулета" больше всего напоминает невероятно замедленный платформер: если вы в состоянии представить себе платформенную аркаду вообще без жизней и противников, зато с очень сложными прыжками и черепашьим темпом. В сущности перед нами незабываемый опыт путешествия улитки. Эти отрицающие все законы физики перемещения по наклонным плоскостям, эта точечная акробатика переползаний с платформы на платформу, этот заторможенный сбор волшебных шаров и случайный запуск странных механизмов в огромном и пустом фантастическом мире... Ну и как еще это называется?

Проникновенный голос рассказчика (тут, видимо, надо отдать должное "Акелле") и очень славная, стилизованная под кинотемы музыка Стефана Трауба (Stefan Traub) составляют как минимум 60% сказочности игры. Еще 40% — расчудесное освещение. Без них "Бесконечной истории" попросту не было бы.

Это путешествие не имеет цели и смысла, его игровую механику никак не назовешь привлекательной, но, странное дело, даже столь коряво воссозданную Фантазию очень не хочется покидать. В конце концов тут такие сумасшедшие отражения в Живой Воде, и улитке хочется ползти, ползти вперед, тратя по шестьсемь часов на преодоление вращающихся шестеренок и ловушек со спрятанными в стенах ножами, чтобы только увидеть Башню Слоновой Кости (очень, кстати, похожую на петерсоновскую, расположившуюся на летающем острове), Девочку Королеву и Серебряный Город... EXE



CULTURES 2: THE GATES OF ASGARD

www.cultures2.com

RTS (Settlers-клон)

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4,4
Сюжет	4,5
Музыка	4
Звук	4
Управление	4,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3,9

Шестой или седьмой по счету клон Settlers от немецкого же поставщика. Безупречное качество сборки, полюбившийся покупателям оттенок "ядовитый Settlers-грин", бесконечный простор для тюнинга.

Начинается все невероятным образом. Фон для главного меню образует сама игра. Чтобы яркие зеленые цвета не отвлекали, их приглушили до грязно-серого. Пока игрок мучительно размышляет над предназначением пунктов меню "Start" и "Exit", на заднем плане разворачивается целый радиоспектакль. Сначала из колонок доносится так называемый "голос природы": пение птиц и шепот листвы. Затем пение постепенно превращается в клекот, а шепот кущ становится неразличим за голосами людей.

МАССОВОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ

Олег ХАЖИНСКИЙ

Голоса становятся громче, в них появляются нотки недовольства, а затем и боли. Игрок к этому моменту уже определяется с выбором миссии (для одиноких предусмотрена кампания или "свободная игра" на любой из двух десятков карт) и начинает настороженно прислушиваться. Из-за окон меню доносятся звуки ударов чем-то тяжелым по чему-то хрустящему. Грязно-серая идиллия на глазах разрушается — появившиеся на западной части экрана катапульты весьма эффектно крушат сторожевые башни. Набежавшие отовсюду викинги расправляются с мирными селянами. Через минуту от декораций остаются одни лишь воспоминания. Задник уничтожает сам себя на глазах у изумленного неофита. Вот, пожалуй, пиковый момент Cultures 2.

КРАСОТА

Остальное может быть не так интересно, но столь же красиво. Гамма игры — ядовито-зеленый всех существующих в природе оттенков. Впрочем, нет, в природе вы таких зеленых цветов не найдете. Они существуют только в головах немецких дизайнеров, уживаясь вместе с большеносыми игрушечными викингами и грудастыми, крутобедрыми викинговыми подругами в платьях колокольчиком. Такие рекламируют йогурт "Эрмигурт" и в сказочных романах разносят литровые кружки эля на деревянных подносах.

Концентрированный рай в представлении престарелого натуралиста, Cultures 2 стремится обойти в разнообразии деталей конкурента Settlers N. Красота, в самом деле. Графические разрешения — даже те, что вы не в состоянии представить. Три уровня детализации. Трава колышется. Путники поднимают дорожную пыль. Листва деревьев находится в постоянном движении. Даже ели призывно машут своими иглами. Прибрежная вода умудряется быть одновременно прозрачной и отражать перистые облака. Повсюду цветы. Прыгают стайками зайцы.

Убьем одного. Главный герой (будут и другие герои — это отличительная черта новой версии Cultures) от души размахивается и неожиданно нежно, будто бы волшебной палочкой, прикасается мечом к косоглазому. Животное реагирует адекватно — исчезает с легким хлопком, оставляя после себя небольшое облако дыма и хорошо прожаренную куриную ногу. "Одно мясо!" — сообщает озадаченному курсору всплывающая подпись.

Сразу становится ясно, что оказались мы вовсе не на древней земле викингов, а в детском парке культуры и отдыха жителей объединенной Германии, которые трудовой маркой голосуют за все, что хотя бы отчасти напоминает Settlers.

ВСЕ ПРОСТОЕ СЛОЖНО

С детства привык пренебрежительно относиться к юниту, а к сеттлеровскому — в особенной степени. Существо цветное, безмозглое, бессмысленное — прямым командам не подчиняется, приучено выполнять лишь определенную функцию. Годами бродит как заведенный между лесом и хижиной, отрабатывает свою программу, несчастная единичка в системе массового обслуживания.

Не то в Cultures 2. Здесь даже девочка-собирательница мухоморов послушно следует в направлении, указанном правой кнопкой мыши. Обитатели игры позволяют обводить себя рамкой. Щелкни нечаянно на бородатом в шлеме с рогами — на половину экрана всплывает разных меню. Оказывается, зовут его Аки и по профессии он стрелок из короткого лука. Здо-

Разработчик	
Funatics	www.funatics.de
Издатель	
JoWooD	www.jowood.com
Издатель в России	
"Руссобит-М"	www.russobit-m.ru

Системные требования

Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium III 500, 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.0+, 8x CD-ROM, 350 Мбайт на жестком диске.

Дополнительная информация

Мультиплейер: до 6 человек по локальной сети или Интернету.

Мнения об игре

"Большинство миссий имеют несколько способов прохождения. Как правило, их два – неторопливый мирный и стремительный военный. "Стремительный", разумеется, в терминах игры – в реальности процесс займет много часов", – делится знанием опытный игрок на форуме издателя (www.jowood.com).

"В многопользовательском режиме игроки схлестнутся друг с другом в борьбе за звание Величайшего микроменеджера", – иронизирует автор сайта Games Domain UK (www.gamesdomain.co.uk). Да уж, сетевая игра Cultures 2 не для горячих эстонских парней, добавим мы от себя.

"Осторожно: чрезвычайно медленный темп, море микроменеджмента, необходимость бесконечно повторять одни и те же действия!" – предупреждает своих посетителей сайт GameSpot UK (www.gamespot.co.uk).

ровья у Аки аж пять тысяч единиц, энергией и выносливостью Один тоже не обделил, а вот с социальной мотивацией нехорошо — всего-то 85%. А вот — опыт Аки каждом из десяти внутриигровых видов деятельности. Между прочим, предлагается определить для парня новое место жительства и работы, женить, а также назначить ему "средство передвижения" — корабль, не иначе. Рядом сообщается, что Аки разрешено есть и спать, а режим — оборонительный. Кроме того, возможно оснастить его оружием, доспехами, обувью и аж четырьмя магическими амулетами и снадобьями. Выбирать и то, и другое, и третье приходится из солидных размеров списка.

Впрочем, в начале игры ни длинного меча, ни амулета силы, ни сандалий кожаных на складе нет. Зато где-то на границе сознания постепенно оформляется тревожное понимание того, что все эти вещи сами по себе из воздуха не образуются — предстоит большая, или, как принято говорить в кабинете руководства, "отдельная большая", работа по производству черенков кирок для добычи угля для плавильных печей кузнеца, сыромятных бараньих кож взращенных на сочных лугах животин, вина, лесорубов и хлеба для пропитания всей этой оравы лепечущих Аки. Гигантская цепочка потребления встает перед измученным дважды двумя Settlers игроком, подобно мертвецам из могилы. По изумрудной лужайке бродят десятки, сотни маленьких человечков с различным уровнем энергии и социальной мотивации, в обуви и без — и все они ждут твоего приказа. А пока приказа нет — собираются на главной площади и без умолка болтают. Причем, что характерно — даже в фоновом режиме. Я пишу эти строки под блеянье коз и невнятный лепет двух десятков жителей.

И не дай вам бог нажать на персонаже правую кнопку мыши сразу после левой. Это страшно, страшно: всплывет такое — контекстно-ориентированное на два десятка "иконок". Вот девушке велено выходить замуж — и в следующий миг она уже прижимается к рыжебородому Йергриму, а потом вдруг засыпает прямо на траве. Звучит невероятно красивая музыкальная композиция — в игре она называется "джингл", джинглы сопровождают все значимые события в игре. Что теперь будет? Наверное, жителей скоро станет на одного больше.

СТРОИМ ДОМ

Казалось бы, что может быть в RTS проще, чем строительство дома! Выбрал "модель", ткнул мышью, и вот уже пошло дело. Не так в Cultures 2. На одном из форумов в Интернете я наткнулся на развернутую дискуссию, посвященную этой проблеме. Один несчастный никак не мог, видите ли, справиться с этой простейшей задачей. Выбираю, говорит, щелкаю — и ничего не происходит.

Его спрашивают: ты уверен, что у тебя в селе есть строители? Если нет, щелкни мышкой на свободном от работы гражданском лице мужского пола, затем "пробел", в открывшемся многообразии пиктограмм выбери "Сменить профессию" и "Строитель". Горе-строитель бьет себя в лоб, благодарит умных людей и уходит пробовать. На следующий день возвращается: не помогло.

Ему отвечают: а ты уверен, что строители могут найти дорогу к месту строительства? Если идти далеко, люди могут заблудиться, поэтому имеет смысл построить путевые указатели вдоль дороги. Это просто: нужно обучить несколько скаутов и попросить их установить такие указатели.

Через день мрачнее тучи появляется на форуме игрок. Поставил пятьдесят указателей, слепой доберется, а строители не идут строить дом. Умные люди спрашивают: а может, у тебя ресурсов не хватает? Ведь для постройки дома нужны в достаточном количестве три типа ресурсов: камни, глина и бревна. Может быть, стоит организовать их ударную добычу?



Ничего не ответил умным людям игрок. Неделю молчал. Наверное, организовывал ударную добычу. Понятное дело, это непросто — всего в игре более 40 ресурсов, считая вторичные. Пока разберешься, что из чего получается, да кого для какой работы надо тренировать... Через неделю игрок на форуме снова появился. Пишет: "Все, что требуется, собрал, указатели поставил, строителей воспитал целый взвод. НО ДОМ НЕ СТРОИТСЯ. Что делать?!"

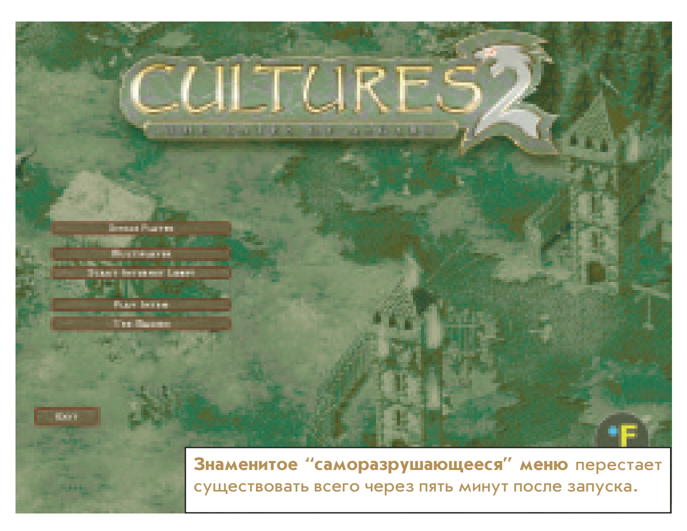
Умные люди подумали и ответили: "Не знаем".

КТО СКАЗАЛ "МИКРОМЕНЕДЖМЕНТ"?

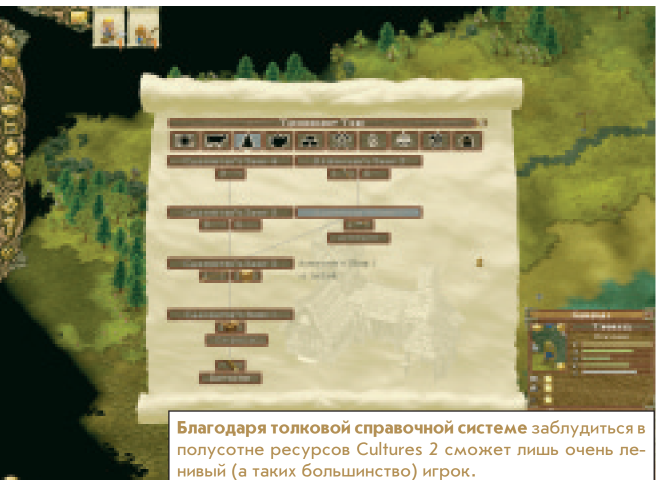
Четыре героя, одиннадцать миссий, двадцатикратно увеличенный в размерах мир и "захватывающий" нелинейный сюжет не в состоянии избавить нас от необходимости до одури повторять одни и те же порядком надоевшие действия. Cultures 2 пытается понравиться всем — и поклонникам широкомасштабных военных полотен, и поклонникам экономических симуляторов, и ролевым маньякам, которые любят возиться с характеристиками и умениями многочисленных персонажей. Винегрет получился невероятный.

Разработчики сделали все, чтобы игрокам было удобно управляться со всем этим хозяйством: интерфейс в сравнении с первой частью игры достиг невероятных высот. Справочная система разжевывает и кладет в рот даже самые неочевидные ранее вещи. Однако представить себе человека, который проведет за игрой несколько бессонных ночей, у меня не получается.

Если вы любите, скажем, на досуге повозиться с настройками SQL-сервера — обратите внимание и на Cultures 2. Funatics Development удалось превратить процесс администрирования в игру — по-немецки добротную, тяжеловесную до неподъемности и, увы, скучную. EXE



Знаменитое "саморазрушающееся" меню перестает существовать всего через пять минут после запуска.



Благодаря толковой справочной системе заблудиться в полусотне ресурсов Cultures 2 сможет лишь очень ленивый (а таких большинство) игрок.



Возможность огородить поселение частоколом остро заточенных бревен внушает ложное чувство защищенности.



Полный аналог мигающего поселенца в Civilization. Молодой викинг, лопающий мечом зайцев, — главное действующее лицо Cultures 2. Камера запечатлела самые, пожалуй, светлые минуты игры — лицо еще не попало в деревню, где его ждут тяжелые будни главы сельской администрации.



Место действия Cultures 2 отнюдь не ограничивается одним островом.



Никогда не наводите курсор на местную "штаб-квартиру". Всплывающий список доступных ресурсов удобен на практике, но вызывает ненужные мысли о бренности всего сущего и пр.

GORE: ULTIMATE SOLDIER

www.dreamcatchergames.com/gore

FPS



РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Графика	3
Сюжет	0
Музыка	2
Звук	3,4
Управление	3,1

ИНТЕРЕСНОСТЬ 1

Типичный образчик примитивизма и отсутствия собственных идей абсолютно во всем. Самый скверный "небюджетный" FPS за последние годы.

Сделать игру, которая вызвала бы у меня такое же искреннее чувство отторжения, как Gore, довольнонепросто. Нужно потрудиться на всех фронтах — полностью провалить геймплей, напортачить с движком, вдоволь поиздеваться над оружием и добавить тысячу прочих курьезных несуразиц, которые отбивают всякое желание проводить время за КИ вообще.

СВОЕ НЕ ТОНЕТ

Михаил СУДАКОВ

Как 4D Rulers умудрилась потратить на свое, с позволения сказать, детище почти пятилетку ударного, должно быть, труда — головной мозг отказывается понимать. Порой кажется, что парни застряли в пространственно-временном континууме где-то в районе ранних Q-перформансов Джонни Кармака, растеряв по дороге весь дизайнерский багаж и решив соорудить "р-р-рейволюционный шутер" из подручных средств посредством шанцевого инструмента типа "лом".

ОНО СЛУЧИЛОСЬ

В Gore раздражает или вызывает растерянное недоумение практически всё — от сюжета, на который в играх подобного рода обычно начхать, до убийственно мешкотной перезарядки оружия. Казалось бы — мир будущего, высокие технологии, всё на благо человека-с-ружьем, — но нет, даже проклятый пистолет чахнет после пары выстрелов и перезаряжается как минимум целую вечность. За это время в китайскоквартальном павильоне Голливуда успевает умереть больше человек, чем находится патронов в магазине самой серьезной "скорострелки" в Gore. Патронов, кстати, вечно не хватает: честно сказать, ни в одной игре я не бегал по уровню с голыми кулаками столько, сколько в этой.

Внешний вид средств локального уничтожения не вызывает ровным счетом никаких чувств — нет ни единого представителя рода оружейного, на котором хотелось бы задержать свой взор хотя бы на пару секунд. Функциональность ниже всякой критики — к примеру, отдельные выдающиеся конструкции вроде огнемета (о визуализации огня, полагаю, не стоит и заикаться — вы можете поставить любые деньги на то, что феерией RtCW здесь даже не пахло, и тут же сорвать куш) запросто могут запалить и вас, когда вы на бегу поливаете улепетывающего врага огнем. Возможно, это лишь слепок с реальной жизни (не уверен, что настоящий огнемет не способен на такую подлость), но Gore, кажется, претендует на звание игры, коей столь дотошное следование фактам совершенно ни к чему.

Клятый реализм преследует игрока повсюду: главгерой, которому полагается быть твердолобым суперменом, строит из себя неженку и отказывается совершать длительные пробежки, выбиваясь из сил и дыша, словно рыба на берегу (что за зловещая тенденция?). Более того — на способность нашего слабачка быстро перемещаться влияют также состояние его здоровья и вес взятого с собой оружия, что совсем уж не поддается никакому описанию. Представьте себе запыхавшегося, держащегося за многочисленные раны, сгибающегося под тяжестью пулемета, хнычущего и утирающего сопли Рэмбо. Решительно сплюньте и пожелайте игровой индустрии, породившей этого калеку, сдохнуть в муках.

ОНО НЕ ПАХНЕТ

Впрочем, самое гнусное надругательство 4D Rulers над святым жанром FPS лежит отнюдь не в области оружия. Уровни — ярчайший образчик минималистского примитивизма (если что-то в Gore показалось вам симпатичным, знайте — это "что-то" нагло слямжено из другой игры) — сносят крышу почище телерекламы пива "По руски". Только что вы пребывали в меланхоличном настроении, а через две минуты переполнены энергией и, разумеется, хотите срочно кого-нибудь укокошить.

Впервые за долгие годы я бегал по уровням и постоянно цеплялся за стены, поминутно вспоминая добрыми словами Quake 2 и сочувствующих. О тех бородатых, но таких родных и близких сердцу временах в Gore напоминает каждый закоулок, украшенный серыми, невзрачными текстурами и незамысловатой архитектурой. Узкие проходы с кучей бессмысленных поворотов и подъемов, крайне неудобно расположенные лестницы, плоские аптечки, лежащие в самых незаметных местах, — кажется, авторы сделали все, чтобы затруднить стремительное продвижение вперед (это при том, что прохождение уровней, как правило, полностью линейно). В результате уже после четвертой миссии (это если как следует запастись терпением) желание спасать мир пропадает напрочь. Кому он нужен, такой увечный?

Разработчик
4D Rulers www.4drulers.com
Издатель
DreamCatcher www.dreamcatchergames.com

Системные требования
Windows 95/98/2K/NT4/ME/XP, Pentium II 350 (рек. Pentium III 600), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), OpenGL-совместимый ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM, 600 Мбайт на жестком диске.

Дополнительная информация
Мультиплейер: локальная сеть, Интернет через GameSpy.

ПО НЕМУ И ЧЕРЕПОК

Выше, прошу отметить в протоколе, вы не найдете ни одного слова о горе-ИИ. Хотя разорвать его на тысячу маленьких нейронов стоило бы в первую очередь — чего стоят хотя бы неприличные попытки врагов сбить игрока с толку бесконечными стрейфами, а уж их (неприятелей) наркотическая привязанность к вашей персоне достойна увековечивания в зале позора индустрии: единожды заприметив, враг не отстанет от вас уже никогда, упоенно подставляясь под пули и прочие неприятности. Редкие союзники, возникающие как бы из ниоткуда, ведут себя не многим умнее: прострелить вам спину, если рядом пробежал плохой парень, для них в порядке вещей.

Говоря откровенно, Gore настолько страхолюдна, что даже доставляет какое-то извращенное удовольствие. Хороших и посредственных шутеров на рынке полным-полно, а вот гениальных и кошмарных — считанные единицы. Будь в нашем ежегодном Oscar.EXE номинация “Трэшакъ года”, эта игра легко заняла бы все три первых места и заодно отхватила бы приз зрительских антипатий.

К счастью, на такую клоунаду у нас не хватает наглости...



Финальный босс (чтобы до него добраться, требуется 4-5 часов игры на среднем уровне сложности) груб, примитивен и одолевается банальным кавалерийским наскоком.



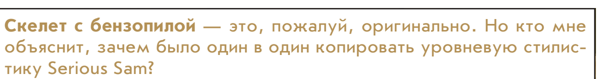
Кровь и стекла — субстанции эфемерные. Вы можете пролить несколько куболитров вражьей крови, но не увидеть на трупе ни единой царапины, и с таким же успехом усыпать пол тысячью осколков, но так и не разбить приглянувшееся окно.

Издалека, между прочим, союзники не сильно отличаются от врагов — как внешним видом, так и поведением. Можно и пристрелить.

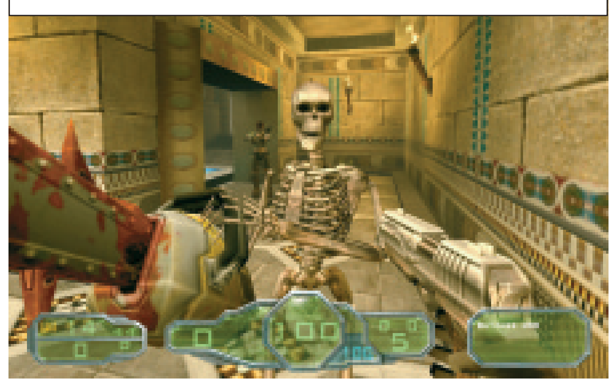


Механический монстр пришел сюда прямиком из Quake 2. И это, поверьте, не единственный пример заимствования.





Скелет с бензопилой — это, пожалуй, оригинально. Но кто мне объяснит, зачем было один в один копировать уровневую стилистику Serious Sam?



GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX 4 / F1 2002
www.grandprixgames.com www.easportsf1.com

Автосимулятор

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя/любая
Графика	3/5
Сюжет	5/3
Музыка	1/1
Звук	3/5
Управление	3/5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 2,5/4,9

GP4: Упадок когда-то великой гоночной серии. Предаваться воспоминаниям можно, но играть в это все равно нельзя. Следующий.

F1 2002: Первый продукт экстра-класса на симуляторном безрыбье текущего года. Одновременно лучшая аркада на "формульную" тему и просто очень интересная игра. Браво, EA!

Раздвоение личности суть болезнь разума, предполагающая длительное непростое лечение, нередко сопровождаемое изоляцией от общества. Ну что ж, от последнего я и так уже изолирован почти полностью, осталось начать саму терапию. Молоко за вредность дорредакция может не предоставлять — я его не пью, да и кошек тоже не держу. Ручек нет.

F1 2002



ПАРАЛЛЕЛЬНЫЕ МИРЫ

Ашот АХВЕРДЯН

Поди сохрани тут здоровую психику: я сажусь в "Ягуар R3", выруливаю по коварному питлейну на идеальное полотно Интерлагоса, выжимаю себя всухую за три круга, потом обратно в боксы — смотреть графики и колдовать в настройках. Я полностью сосредоточен и точно знаю, что и как делать.

Спустя два часа я снова сажусь в свой "Ягуар", на вид он прежний, но только совсем другой, машина слушается руля так же, но как-то совершенно иначе, зигзаг питлейна в точности повторяет себя в прошлом, но абсолютно иной, и вокруг определенно не Интерлагос, хотя это именно он, ошибки быть не может. Мой персональный Малхолланд Овердрайв. Доктор, мне еще шесть таблеток.

GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX 4

Разработчик	Simergy
Издатель	
Infogrames	www.infogrames.com

Системные требования
Windows 95/98/ME/XP, Pentium II 400, 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.0-совместимая видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM, 500 Мбайт на жестком диске.

F1 2002

Разработчик	
EA Sports	www.ea.com/easports
Издатель	
Electronic Arts	www.ea.com

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 400, 128 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1-совместимая видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM, 500 Мбайт на жестком диске.

Сейчас я/мы приду/-ем в себя и поведаю/-ем вам о перипетиях моего/нашего пребывания в очень похожих, но совершенно различных пространствах. О том, что далеко не каждая история кончается хеппи-эндом.

Кем-чем?

GP4

Впереди ожидаемого флагмана формуловождения, сея радость в беспорядочные ряды целевой аудитории, катит репутация Джеффа Крэммонда — вся в блестящем и на белом коне. Старожилы помнят (и не дают неофитам забыть об этом ни на секунду), что все основы жанра заложены святым Джеффом единолично. В какой-то степени это правильно — пусть даже случайные прохожие знают, откуда пошла есть. Вот только случайные прохожие склонны воспринимать это как безусловное доказательство величия каждого следующего отмеченного именем Крэммонда Гран-при-проекта.

F1 2002

Молва — орудие сколь разрушительное, столь и слепое. Даже люди, в глаза не видевшие ни одного F1-тайтла, точно знают, что серия "Гран-при" Крэммонда обширно "рулит", а серия F1 от Electronic Arts — забава для невменяемых малолетних казуалов, особой тонкостью душевной организации не отличающихся. В такой ситуации забавно наблюдать за реакцией на выход новых F1-игр. В то время как новый "Крэммонд-4" кличут не иначе, как "долгожданный", в адрес F1 2002 раздаются фразы типа "понаехали тут...".

РАДУЖНАЯ ОБОЛОЧКА (GP4)

Важность первого впечатления трудно переоценить, а в данном случае первое впечатление сложилось еще задолго до нажатия кнопки "Install", а именно при разглядывании зазывных скриншотов. А там очень даже есть, что разглядывать. Буйство цветов, развеселая детализация, резные фигурки механиков убеждают заранее — графика Geoff Crammond's Grand Prix 4 (GP4) великолепна. И эта же мысль тихо плещется в голове, пока привыкаешь к машине в течение первых нескольких кругов. А потом начинаешь оглядываться вокруг... Через некоторое время буйство цветов начинает откровенно раздражать. Думаю, большинство из вас видели гонки "Формулы" на экране телевизора. А те, кто не, тоже, наверное, примерно представляют, как выглядит мир за пределами квартиры. Здесь же цвета такой насыщенности, словно мы купаемся в диснеевском мультфильме. Особенно жуткое впечатление складывается на крутых поворотах, когда нет времени глазеть по сторонам и когда взгляд, кажется, вообще ни на чем не сфокусирован. В такие моменты от картинки остаются неестественно яркие пятна, которые проносятся перед глазами. Это не гонки, это техно-транс-дискотека. На поворотах хочется закрыть глаза. Вы пробовали закрывать глаза на поворотах? Болиды соперников только усугубляют этот эффект. Конеч-

но, в жизни они тоже выкрашены в яркие цвета, но здесь цвета именно мультипликационные. Том и Джерри, Вуди Вудпекер, Дональд Дак и все сто пятьдесят покемонов мира, взявшись за руки, пляшут перед нашими глазами. А вокруг трассы стоят деревья. Ярко-зеленые деревья. Что совсем страшно, по-разному ярко-зеленые деревья, такое впечатление, словно текстуры вырезали из разных фотографий, причем наверняка так оно и было. Текстуры на строениях — вообще традиционно слабое место формульных игр, и здесь эти текстуры также несут на себе яростный мультотпечаток. Да и металлические болиды отражают в себе окружающую недействительность, что твои зеркала. Асфальт, великолепно выглядящий с точки зрения реплея, из кокпита абсолютно не впечатляет, ибо по большому счету являет собой однообразное полотно, залитое соответствующим цветом. Из-за этого нет никакого ощущения скорости, хотя спидометр исправно показывает почти рекордные цифры. А иногда местные визуальные решения просто разят наповал: покалеченный в результате столкновения болид замирает посреди трассы. Через некоторое время появляется механик, который оттаскивает увечную технику в самый дальний угол, после чего болид чудодейственным образом взмывает в воздух, а затем исчезает. Мы понимаем, что так имитируется работа крана, убирающего сломанную машину, но вот только сам кран тут решили не рисовать, а потому такие сценки выглядят гомерически смешно. У местной графики есть и плюсы, в количестве двух. Это, во-первых, замечательный реплей, а делает его замечательным тщательный подбор ракурсов, прекрасно передающий дух телетрансляций. А во-вторых, очень красивый мокрый асфальт, в котором по местной традиции отражается все, что находится на самом асфальте. И если асфальту петь дифирамбы глупо, ибо есть скриншоты, то реплей я готов хвалить очень долго, если позволят. А пока не позволяют, скажу только одно: периодически я начинал гонку только для того, чтобы специально выехать на обочину и смотреть на соревнования в телережиме, ибо он прекрасен. Что же касается самой игры... Хотите поговорить об этом?

РАДУЖНАЯ ОБОЛОЧКА (F1 2002)

Важность первого впечатления трудно переоценить, а в данном случае первое впечатление было так себе: после волнительных скриншотов, шоты из F1 2002 смотрелись откровенно блекло и просто неинтересно. Ну и ладно, все равно от этой игры ничего особенного не ждали. Первый запуск после произведенной инсталляции тоже особых восторгов не принес: картинка как картинка, в глаза ничто не бросается, ничего, что мы не видели бы раньше. А потом вдруг с удивлением осознаешь, что если мельком бросить взгляд на экран монитора, то F1 2002 можно запросто перепутать с телевизионной трансляцией. За что спасибо надо сказать художникам, ибо здесь небо имеет привычный нам цвет неба, асфальт наделен обычным цветом асфальта... в общем, вы поняли. Все это, конечно же, не имеет отношения к модному вот уже несколько десятилетий понятию "фотореалистичность", ибо перепутать картинку компьютерную с картинкой настоящей может только крот, как он есть слепой от рождения. Но именно правильно подобранная палитра и естественные цвета и делают графику в данном случае прекрасной. Так что после многих десятков кругов, когда все увиденное неизбежно сливается в голове в одно разноцветное пятно, остается ощущение, что ты побывал именно на автогонках, а не на танцполе имени Джеффа Крэммонда. А еще асфальт. Достаточно распространенный трюк, когда по мере приближения к вам на объект накладываются все более детальные текстуры, в данном случае прекрасен как никогда. В подминаемом под себя асфальте отчетливо видна его крупнозернистая структура, отчего на скорости покрытие буквально накатывается на игрока, просто захватывает дух, и те 200 километров в час, которые в GP4 по буре вызываемых эмоций сравнимы с прогулочным шагом... так вот, в F1 2002 эти же 200 просто вжимают вас в спинку кресла, стула, табуретки... В последнем случае с немедленным падением игрока на пол. И давайте не будем забывать, что в процессе гонки игрок минимум 90 процентов времени неотрывно смотрит на асфальт, воспринимая прочее исключительно боковым зрением. В остальном же можно сказать, что в F1 2002 куда меньше графических "свистков и колокольчиков", чем в GP4. Например, механики на питстопе не могут похвастаться столь же проработанной анимацией, как у Крэммонда (в смысле, у его последней игры), а заглохшая на середине круга машина через некоторое время (если, конечно, речь не о самой гонке) просто телепортируется в боксы, не устраивая сомнительного балагана с оттаскиванием и последующей левитацией. Только в местную непогоду начинаешь скучать по красивому мокрому все отражающему асфальту из GP4. Конечно, настоящий мокрый асфальт не может похвастаться такими зеркальными способностями, коими наделил его маста Джефф, и в этом смысле будничное его отображение в F1 2002 выглядит куда правдивее, но. Единственное, что по графическому ведомству тут плохо, — это реплей. У него есть маленький минус: со стороны становятся видны повторяющиеся текстуры асфальта, что абсолютно незаметно из болида. И есть огромный минус — это подбор ракурсов для реплея а-ля ТВ. Из рук вон, полное отсутствие драйва. Так что смотреть повторы здесь нет никакого смысла, в это надо играть. Хотите поговорить об этом?

РАЛЬФ И ФЛОРИАН (GP4)

В нашем мире летчиков в тысячи раз больше, чем формульных пилотов. Можно пренебречь этим фактом и, кое-как сготовив аркадный режим, назначить свою игру исключительно бескомпромиссным симулятором, но тогда надо быть готовым к тому, что будет продано 22 экземпляра. Формально в GP4 имеют место быть пять различных уровней сложности, от аркадного до самого что ни на есть. Посмотрим пока на аркадный. Традиционные автопомощники, непременный атрибут жанра, конечно, в наличии. Вот только то, как они действуют... Во-первых, чуть ли не каждое их вмешательство хорошо заметно, и это ужасно. Я понимаю, если бы речь шла о симуляторе наездника, но болид не лошадь. А впечатление такое нередко создается. Например, есть такая опция в автопомощи — выход из спина. В F1 2002 при включении оного вам просто не дают войти в спин. В GP4 вместо этого вас сначала закручивает, после чего болид останавливается, вы пытаетесь выравнять машину, и вдруг эта лошадь просыпается и начинает выезд на траекторию сама. Зачастую дергая руль в противоположную вашему желанию сторону! При этом управление полностью не перехватывается, а болид одновременно слушается обоих водителей — и вас, и ло-

шадиной головы, что нередко приводит ко второму спину. Среди цирковых трюков автопомощников есть и такой: если в результате спина вас развернуло на 180, то они могут не давать вам развернуться обратно! И это далеко не единственные претензии к аркадному режиму GP4, но уже по ним видно, сколько этому аспекту уделялось внимания и что в итоге получилось. Если коротко — то в качестве аркады GP4 не играбелен совершенно. Что автоматически бросает нас в лапы симулятора.

РАЛЬФ И ФЛОРИАН (F1 2002)

В нашем мире летчиков в тысячи раз больше, чем формульных пилотов, и с некоторого времени это справедливо и в виртуальных подпространствах. А потому в целях борьбы за существование "игроформулы" должны давать возможность игроку максимально упрощать общение с виртуальным болидом, причем гонка, даже будучи доведенной до аркадного режима, все равно обязана оставаться полноценной игрой (требование, немыслимое для авиасимуляторов, но неизбежное по отношению к гонкам). И что же? В качестве аркады F1 2002 получает твердую,



Geoff Crammond's Grand Prix 4.

F1 2002.

Можете мне не верить, но это один и тот же поворот в Интерлагосе, Бразилия.



F1 2002.

На экране монитора эта картинка выглядит точь-в-точь как живая!



F1 2002.

Глоток здорового образа жизни перед гонкой.



Geoff Crammond's Grand Prix 4.

Меня заталкивают в боксы. Обратите внимание на руль дискотечного дизайна.

размашистую "пятерку". Включенные автопомощники по вождению готовы выполнить за вас почти всю грязную работу, вам останется только рулить, и даже здесь можно не очень следить за точностью. При этом помогают в вождении тут настолько мягко и интеллигентно, что вмешательства абсолютно не замечаешь, и легко поверить, что никто тебе и не помогает (правда, отключение автопомощников быстро ставит все точки над "О"). В итоге можно преспокойно забыть о том, что это симулятор, никогда не влезать ни в какие настройки, не открывать график телеметрии и наслаждаться чудесной аркадой с замечательными ботами. Или настраивать свой болид четырьмя аркадными ручками типа "скорость vs ускорение". Короче, превратить игру в полное подобие формульных гонок 10-летней давности со звериной играбельностью, только с современной графикой. Но не ищущие легких путей могут пренебречь возможностью обратить F1 2002 в аркаду. И таким — добро пожаловать в лапы симулятора.

ЖАН-КАРЛО ФИЗИКЕЛЛА (GP4)

По меркам раллийных симуляторов, у GP4 с физикой все в полном порядке: если сразу втоптать педаль газа в пол, последует спин, если не сбросить скорость, не впишешься в поворот, и еще ряд подобных банальностей. Если сравнивать с находящимся неподалеку F1 2002, то у GP4 в этой области проблема на проблеме. Болид не умеет "проскальзывать" на крутых медленных поворотах, когда в результате падения скорости уменьшается сцепление шин с асфальтом и центробежная сила довольно ощутимо протаскивает машину немного вбок. Болид не умеет подскакивать на бордюрах и вообще ведет себя так, словно существует в двухмерном пространстве. И только при столкновении он внезапно чувствует себя самолетом и взмывает в голубое небо. И чаще всего такие взбрыки выглядят совершенно не спровоцированными, так что столкновения здесь — не столько причина взлетов, сколько попытка их оправдания. При этом часто очень сильные "стычки" с бетонной стеной проходят вообще без последствий. Я, конечно, не жду, что бетонная рухнет, но то, что болид потом продолжает свой путь без малейших повреждений, это как-то... Словом, моделирование повреждений тут есть, но довольно плохонькое, да и физикой местный кодекс поведения машины трудно назвать. Конечно, приведенные выше претензии к физике — не более чем придирки, но только при вождении всю дорогу не оставляет ощущение, что играешь в аркаду. А после F1 2002 заезды в GP4 и вовсе напоминают ReVolt. Ну ладно, симулятор — это не только физика, это еще и настройки.

ЖАН-КАРЛО ФИЗИКЕЛЛА (F1 2002)

По меркам раллийных симуляторов, у F1 2002 с физикой все в полном порядке. Мало того, на данный момент F1 2002 — единственный автосимулятор, в котором модель поведения машины не заливается краской от стыда при приближении авиасимуляторов. Можно рассказывать об отдельных детально проработанных нюансах: о том, как машина подскакивает (и как ее при этом трясет) на бордюрах некоторых S-образных поворотов, или о той мелкой дрожи, что сотрясает болид, когда колеса едут по бордюрам широких быстрых поворотов. Главное не это, а то, как естественно ведет себя авто на прямой, как входит в поворот, как... В F1 2002 все это выглядит на порядок реальней, чем в GP4, да и в любом другом автосиме. Модель повреждений, к сожалению, не настолько бескомпромиссна, как физика, но послаблений дает куда меньше, чем в GP4. Конечно, сами по себе повреждения весьма просты: потеря антикрыла (одного из) и/или колеса (тоже одного из), то есть как в GP4, но в F1 2002 такими последствиями чревато практически любое столкновение, тогда как в GP4 оба болида после контакта могут не получить повреждений или, что еще хуже, оторвет спойлер только у машины бота, а игрок как ни в чем не бывало... Ну ладно, симулятор — это не только физика, это еще и настройки.

РАЗБИРАЯ ГАРРИ (GP4)

По сложившейся традиции, все как один рецензенты "Формул" в этом месте говорят примерно следующее: "а для преданных фанатов "Формулы-1" в игре предусмотрена возможность изменения настроек болида с последующим мониторингом результатов с помощью систем телеметрии". Что в переводе на человеческий означает: "нам было лень разбираться во всех этих цифрах и графиках, да и вряд ли это вообще кому-то интересно". И игра в итоге оценивается по графике (читай: скриншотам). Так что GP4 без призов точно не останется. На первый взгляд, все при ней — настройки есть, покопаться в них дают, графики тоже есть, так что тут все о'кей, ага? Не ага. Бог с ним, что настроек меньше, чем в F1 2002, хотя одно это уже подтверждает вышеприведенные мысли касательно физики в этих играх. Но вот телеметрия... Во-первых, на экран можно вывести данные только двух кругов. Трех и больше — нельзя. Казалось бы, ничего страшного, один круг показывает время при исходных настройках, другой — при измененных, чего еще надо, так? Не так. На практике оказывается что, во-первых, определенный разброс есть при одинаковых настройках (в зависимости от точности вождения) и сравнивать надо не только самые быстрые круги, чтобы понять, дают ли новые настройки выигрыш. А во-вторых, настройки часто имеют неоднозначный эффект, когда выигрываешь в одном и проигрываешь в другом, и сравнения двух кругов при таком раскладе явно недостаточно. Поэтому вместо мозговой работы происходит мышиная возня с масканием на экран результатов разных кругов. И если бы этим проблемы ограничивались... Интересно, кто придумал эту в высшей степени революционную систему показа нескольких графиков на одном экране путем их водворения в одно окно? Конечно, разные данные выделяются разными цветами, но аналогичная информация (скажем, работа подвески переднего левого колеса) по двум кругам не только накладывается друг на друга, но и имеет ОДИНАКОВЫЙ цвет. И это НИКАК нельзя изменить. И определить, на каком круге произошел тот или иной скачок графика, можно лишь отключив данные одного из кругов. А грубая карта трассы (которая нужна, чтобы посмотреть, в каком точно месте этот скачок произошел) выводится все на то же основное окно графика, где уже и без нее хорошо. Господа создатели, вы сами-то пытались пользоваться своей телеметрией? Мало того, по каким-то загадочным причинам у нас нет диаграммы, по которой можно было бы сказать, на каком участке сколько времени выгадывается (ну, или проигрывается). Простите, а что без нее делать? Да, имеет место быть график скорости, но это категорически не то же самое. В итоге мы имеем только конечный результат круга, так что вкупе со всем вышесказанным болид приходится настраивать по большому счету вслепую. Вот такой вот симулятор.

РАЗБИРАЯ ГАРРИ (F1 2002)

В прошлый раз ЕА, оправдывая свое название ("Электронные искусства" как-никак), учинила настоящий подрывающий сами автосимуляторные основы игроперформанс, выпустив F1 2001, в котором при всем богатстве настроек не было телеметрии как таковой. Концептуальный прорыв, надо сказать, широкой публикой оценен совершенно не был, что по-человечески понять можно. В этот раз ошибка была исправлена, и мы телеметрию получили. В сложившейся ситуации маэстро Скар непременно предложил бы мсье Крэммонду сделать сеппукку, я же от этого воздержусь, благо даже не знаю, что это такое. Со своей стороны только порекомендую сэру Джеффу тщательно ознакомиться с тем, какова нынче телеметрия в F1 2002. Начнем с того, что здесь нет ограничения по числу просматриваемых кругов. На практике выходило, что чаще всего я смотрел данные 3-4 кругов одновременно, реже — двух или пяти. Каждый параметр рисуется в отдельном окне, в котором диаграммы разных кругов изображаются разными цветами (и их можно назначать самому). При выделении фрагмента аналогичный отрезок времени выделяется на всех остальных графиках (и не теряется при пролистывании), причем сбоку представлены числовые значения минимума и максимума, что бывает ОЧЕНЬ полезно. Любую картинку можно одним нажатием развернуть на весь экран, можно заполнить окно графика выделенным фрагментом, на масштабируемой карте трассы можно просмотреть ТОЧНУЮ траекторию движения болида на каждом круге, плюс отдельно есть диаграмма отставания/опережения относительно "референсного" круга, который вы назначите. Если коротко, то ко всему этому очень быстро привыкаешь и сам этот интерфейс просто перестаешь замечать. Вот только как же тяжело после этого великолепия садиться за чудовищную телеметрию GP4. Вообще, игра с настройками сама по себе напоминает изрядно упрощенный (ибо графиков куда меньше) экономический симулятор, только заметно менее медитативный, так как каждый измененный параметр надо проверять на трассе. А смысл варьировать настройки есть. Ибо представленные по умолчанию настройки для каждой трассы столь же далеки от идеала, как декабристы от народа; ибо свои настройки и впрямь надо подбирать под манеру вождения каждого пилота... Но только манипуляции со всем этим позволяют почти сразу улучшить результат на несколько СЕКУНД. При том, что результат идеального вождения лучше среднего максимум на десятые доли. А тут даже изменение давления в передних шинах на какие-то микроскопические паскали на что-то там, да плюс небольшое изменение угла наклона шин... так вот, одно это уже готово подарить секунду времени. А после выгадывания на грубом варьировании настроек начинается куда более интересное балансирование, когда каждое изменение положительно сказывается в одном аспекте и отрицательно в другом. Внезапно выясняется, что куда больше времени проводишь за созерцанием графиков, чем за самой гонкой. Подождите, я же не был фанатом "Формулы"! Когда же это произошло?..



Geoff Crammond's Grand Prix 4.

Мой красный "Ягуар". Постойте, что значит "не красный"?

F1 2002.



Geoff Crammond's Grand Prix 4.

Мокрый асфальт просто прекрасен.

И О ПОГОДЕ (GP4)

Создатели GP4 явно были в курсе, что самым сильным плюсом их проекта является мокрый асфальт. И на погодных условиях в игре это отразилось печальнейшим образом — ибо редко какой выходной проходит тут без дождей. Разнообразие погоды обеспечивается не соотношением ясных и дождливых дней, а типами дождей, ибо они бывают слабые, средней силы, а еще есть ливни, муссоны, тайфуны с ласковыми женскими именами... Проведя черт знает сколько времени на мокром асфальте, невольно начинаешь поддаваться сомнениям. Да, я в курсе, что большая часть планеты Земля покрыта водой, но мне до сих пор казалось, что автогонки проходят именно на сухой ее части, разве нет? Жанр журналистского расследования обычно не входит в обязательную программу дорогого журнала, но в этом случае пришлось. Итак, в текущем сезоне (я пишу эти строки после Гран-при Европы, но до английского уикенда) было проведено 45 заездов (включая не только сами гонки, но и warm-up'ы, квалификации и свободные заезды в пятницу и субботу), из которых 37 были "сухими", то есть вообще без дождей, еще 4 большей частью сухими, когда дождь шел от 5 до 15 минут при общей длительности заезда в 2-3 часа, и только в 4 случаях из 45 дождь шел половину времени или более. Мсье Крэммонд, гонки проходят все-таки на суше! Еще один исторический плюс серии GP — это компьютерные пилоты с "человеческим" поведением. Они есть, и это ужасно. Замечать ваш болид явно выше их сил, и они с удовольствием таранят вас даже в медленных поворотах, когда могли бы и объехать. Да что там повороты! Остановитесь на выезде из питстопа. Первый же ведомый ИИ болид, идущий на черепашьей скорости, врезается вам в спойлер. Останавливается. Потом в него врезается следующий. Тоже останавливается. Следующий. И следующий. На скорости идущего человека и при отличной видимости эти все-как-один-Шумахеры не способны... Мрак.

И О ПОГОДЕ (F1 2002)

В F1 2002 не делают из погоды культа. Не показывают перед заездом график вероятности дождей разной интенсивности, вместо этого лаконично указывая текущее состояние трассы по шкале "мокро-сухо" и прогнозируемое. Дожди здесь случаются нечасто, и подавляющая часть заездов проходит при сухой погоде. Сначала я считал это недостатком, и только журналистское расследование, о котором выше, показало, что в EA были правы, определяя вероятность ненастья. При этом погода тут столь же "динамическая", то есть изменяющаяся, как и в GP4, так как заранее нельзя сказать, пойдет дождь или нет. Ясное в начале небо со временем может покрыться тучами и разразиться дождем, а бывает и наоборот — когда тяжелые тучи расходятся, так и не обрушившись ливнем. В F1 2002 вообще не из чего не делают культа, так что многие приятности застают врасплох. Например, однажды я пересел из "Ягуара" в "Феррари" и с удивлением заметил, что болиды ощутимо РАЗЛИЧАЮТСЯ. Невооруженными руками чувствовалось, что "Феррари" куда мощнее, да и вел он себя несколько иначе. А в той же GP4 все болиды созданы равными. Еще один огромный плюс — компьютерные пилоты. Они ведут себя абсолютно натурально, так что до поры этого не замечаешь, а заметив, застываешь от изумления. Как и настоящие, они большей частью идут по оптимальной траектории и невынужденных ошибок практически не совершают. Однако они живо реагируют на игрока, да и друг на друга: сходят с траектории при обгоне, тормозят и/или уворачиваются, уходя от столкновения; если перегородить им дорогу, способны сами перекрыть вам путь при обгоне по внутренней траектории, короче ведут себя именно так, как и должны. И даже при выставленном на максимум значении агрессивности они не будут предпринимать самоубийственных атак. Так что нередко случается, что более быстрые болиды ИИ, сдерживаемые медленным игроком, идут впритык за ним несколько кругов и ждут благоприятной возможности обгона, и первая же малейшая ошибочка — и они вас делают. Точно так же, как это происходит в жизни.

КЛЕТЧАТЫЙ ФРАГ (GP4)

"Все так плохо? Неужели у GP4 нет никаких плюсов?" Плюсы, конечно, есть, хотя и впрямь — все именно так плохо. Основное достижение — встроенная GPaedia с подсказками по настройкам и действительно интересными общеобразовательными роликами про F1. Кстати, музыку тут отключать нельзя, хоть она и ужасна, ибо тогда в этих роликах пропадает звук. С другой стороны, о многих минусах я еще не упомянул. Например о том, что GP4, проигрывая конкуренту по всем статьям, еще и отчаянно тормозит на машине, на которой летает F1 2002. Или о падениях в десктоп. О периодических отказах запускаться, которые лечатся только удалением некоторых файлов настройки. О постоянно возникающих визуальных артефактах, когда все пространство, кроме кокпита, заполнено мельтешащими серыми треугольниками. Я могу продолжать еще долго, только кому это нужно... Нынешняя GP4 является очень плохой игрой в целом, плохой аркадой и плохим симулятором в частности. Единственное, для чего GP4 пригодна, — для просмотра соревнования компьютерных пилотов между собой. Но покупать для этого игру не стоит совершенно — ибо по телевизору показывают настоящие гонки, а это, знаете ли, куда интереснее.

КЛЕТЧАТЫЙ ФРАГ (F1 2002)

"Все так здорово? Неужели у F1 2002 нет никаких минусов?" Минусы, конечно, есть, хотя и впрямь — все именно настолько здорово. Есть вещи, которые, мне кажется, стоило бы сделать. Например, разрешить сохраняться посередине трассы, как в GP4, чтобы можно было проезжать полномасштабную двухчасовую гонку по частям. А в телеметрии сохранять не только показания датчиков, но и сами значения настроек, для чего пока приходится использовать классический прием "pen and paper". Еще было бы здорово изменить в реплее ракурсы, чтобы интересно было смотреть. Но и без всего этого F1 2002 является прекрасной игрой (как аркадой, так и симулятором). Удивительное дело, продукт EA Sports, чьи игры мы до сих пор даже на порог не пускали, ныне получает не только высокую оценку, сопровождаемую нагрудным знаком "Наш выбор", но и почетный вымпел "Претендент на звание "Симулятор 2002 года" по версии .EXE".



AGE OF WONDERS II: THE WIZARD'S THRONE

www.ageofwonders2.com

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4,4
Сюжет	1,1
Музыка	1
Звук	3,8
Управление	4,3

2,1

ИНТЕРЕСНОСТЬ

Золотой шар одного из самых бойких на сегодня плоских графических TBS-движков наполнен неаппетитной мешаниной из никакого ИИ, тактического служебного несоответствия, болотного ила и слизистых выделений генератора случайных чисел. Крайне невкусно.

Пейзаж из нынешней невеселой жизни "классических" походовых: представьте себе неухоженный общественный пляж, усеянный битым стеклом, использованными контрацептивами и собачьим дерьмом. В скромной, но уютной прибрежной хижине с прибитым над входом "Нашвыбором" проживает Disciples 2, вдоль кромки берега бегает от инфаркта старая сморщенная HoMM4 в трусах до колен. В отдалении у костра сидит Age of Wonders 2 (AoW2) и, утирая рукавом бушлата злую соплю отчаяния, пьет денатурат.

НЕЧАЕВ ВЕРНУЛСЯ

Андрей ОМ

"Долго плутал Криворотов по захламленной коммунальной квартире в поисках выхода". Выхода нет. Уныло слоняющиеся под звуки заунывной му по гигантским картам "партии", от раза к разу повторяющаяся последовательность действий, монотонно производимые магические апгрейды. Бои настолько заунывны и предсказуемы, что уже к середине первой миссии сюжетной кампании вы "проматываете" их в режиме fast forward — несмотря на то что на всю голову контуженый искусственный И не дурак положить половину взлелеянной нами команды скелетов под ноги случайной придорожной жабе. Скандинавский террорист по прозвищу Нечаев, никогда не отличавшийся особой смелостью и остротой классового самосознания, вернулся к вам три года спустя со связкой несвежих бубликов на шее и с вытатуированным на костяшках пальцев левой руки словом "жопа" клянчить рупь на опохмел.

ВОСПОМИНАНИЯ ПРИДВОРНОГО КАРЛИКА

Как и было отмечено в первовзгляде позапрошлого номера, AoW2 выглядит значительно бодрее своих товарок по жанру: в тактических битвах более или менее соблюдены масштабы, а фокусники поливают врагов недурственными спецэффектами.

Не помогает.

В отличие от предыдущей серии, сегодня мы можем ковыряться только в пределах основной карты и в подвалах — уровень "deeper dungeons" упразднен. Не спешите радоваться. Словно бы ободренные тем, что редкая сегодняшняя машина содержит в своих недрах менее 128 Мбайт ОЗУ, девелоперы расталдыкнули пространства AoW2 во всю молодецкую ширь, понатыкав "для удобства" телепортеров, этих современных синонимов словосочетания "никакой дизайн уровней". Результат не замедлил: мы сомнамбулически бултыхаемся в липком антрацитном океане fog of war (контролируемый компьютером враг, кажется, не испытывает неудобств такого рода), бродя между достопримечательностями со скоростью 3-4 сантиметра за ход.

По контрасту, бои на тактических картах готовы развлечь вас самым нетривиальным образом — по нелепой прихоти Triumph Studios все их участники щедро одарены фоллаутовским перком Jinxed, если вы понимаете, о чем я. Как "мажут" лучники, без матюгов не объяснишь. Катапульты в упор стреляют в спины своим. Наш "раскачанный" до полной невменяемости многоуровневый герой промахивается в девяти случаях из десяти, а в последнем наносит подбежавшей драной кошке национальности Tigran страшный удар на 1 (одну) единицу повреждения. Почти невредимый зверек незримо пожимает спрайтовыми плечами и насмерть вышибает из нашего незадачливого аватара hit points в количестве 5, 6, а то и 8 за раз. В ответ на наши выпученные и покрытые красными прожилками изумления глаза игра молча показывает маникюром в сторону генератора случайных чисел. Типа "вас много, а я блн одна".

В результате сколько-нибудь ощутимым образом влиять на исход боя становится нельзя — игра исповедует беззубое толстовство, демонстрируя амбициозному полководцу его место в. Мы с легким сердцем передоверяем заботу обо всех вооруженных столкновениях ИИ и лишь сохраняем игру перед наиболее значимыми стычками — чтобы в случае конфуза можно было, запустив Load Game, попросить рэндомайзер подумать еще раз. Результаты впечатляют: пару раз перезагрузившись, мы имеем шансы вынести флагманский враждебный стронгхолд при помощи полутора калек и одной катапульты.

Похоже на многочасовую генерацию приемлемого персонажа в играх по вашей любимой лицензии D&D.

ТО ЛИ ЛЫЖИ НЕ ЕДУТ

TBS, в отличие от своих суетливых реальновременных жанроколлег, эво-

Разработчики	
Triumph Studios	www.triumphstudios.com
PopTop Software	www.poptop.com
Издатель	
Take Two Interactive	www.take2games.com

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 300+, 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-совместимый ускоритель с 4 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM, DirectX 8.0, 250 Мбайт на жестком диске.

люционным изменениям почти не подвержены. Пока дальние родственники стремительно учились жарить мясо, сбрасывали шерстяной покров, изобретали растворимый кофе, реалистичные модели ядерных взрывов и ролевые элементы, пошаговые трилобиты спокойно сучили жгутиками и переваривали свой планктон в теплых прибрежных водах (стремительно при этом вымирая, но речь не о том). Как Triumph умудрилась ИСПОРТИТЬ отточенную десятилетиями классическую схему, понять нельзя. Как в известном гэге про два шарика: "один потерял, а второй...". Скажем так, сломал. Открывая коробку с HoMM4, вы примерно представляли, сколько phun'а получите за свои деньги, — и не ошибались. Запуская AoW2, последнее, чего вы ждете, — смертной, непролазной скуки. Сюрпризъ.

Идея с area of influence, выглядевшая столь бодро в предрелизных обещаниях и бета-версии, провалилась самым позорным манером: резервация, на которую распространяется изрыгаемая героем магия, смехотворно мала на фоне гигантских пространств AoW2. Монстры собираются за кордоном, рассаживаются на раскладные табуретки и в голос смеются над деревенским дурачком, вызубрившим пухлый том заклинаний и способным метать их только на расстояние вытянутой руки. Посредством разного рода хирургических операций пресловутый параметр можно нарастить, но у злопыхателей он почему-то все равно всегда будет намного больше.

Контролируемые компьютером войска вообще ведут себя экстравагантно и непредсказуемо: то неожиданно оставляют нам на разграбление укрепленные города, то дьявольски прячутся за пологом fog of war, периодически нанося оттуда неожиданные страшные удары.

Мнение об игре

Рецензент **GameSpot (www.gamespot.com)** Эндрю Парк (Andrew Park) поет AoW2 серенады: "В те моменты, которые вы будете проводить за пределами основной карты, услаждением органов ваших чувств займутся блестящие cutscenes. В игре есть на что посмотреть и помимо них: сочный 32-битный цвет, роскошные спецэффекты – ничего красивее этого сегодняшние TBS не видели (над автором беззвучно смеются "Демиурги". – **А.О.**). Есть и нарекания: слишком функциональные, архетипические модели юнитов – иными словами, рыцари выглядят как закованные в броню мужики на лошадях, а драконы выглядят... как драконы. Хотелось бы чего-то большего, понимаете?" Вердикт: 8,8/10 с пометкой "Great". Странные люди, ей-бо.

И ДАЛЕЕ ПО ТЕКСТУ

...Пока я тут перед вами кривляюсь и танцую, с соседней тумбочки мне призывно подмигивают NWN, Morrowind Collector's Edition и WarCraft III — тоже, как ни странно, "коллекторз".

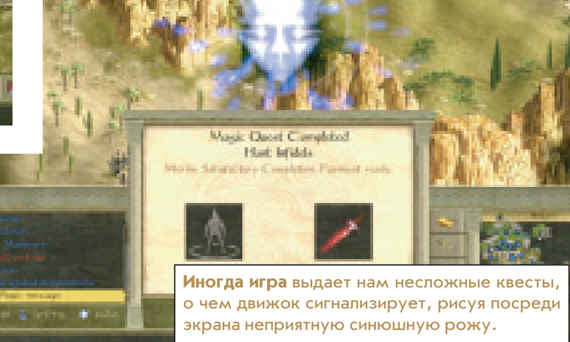
А я вынужден тратить свои редкие свободные часы на эту вялую, скучную и раз десять уже кем-то прожеванную биомассу.



Герои некоторых схваток напоминают персонажей назидательного советского мультфильма о "спичках — детям не игрушках".



Кампания встречает нас негостеприимно — враги сожгли родную хату, бараки, базар-вокзал и вообще все.



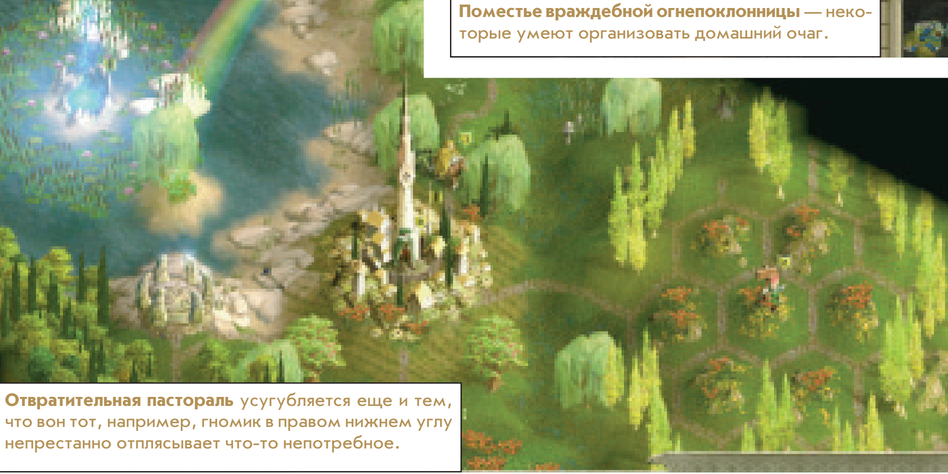
Иногда игра выдает нам несложные квесты, о чем движок сигнализирует, рисуя посреди экрана неприятную синюшную рожу.



Местный zoom примечателен тем, что играть невозможно ни в одном варианте приближения, отличном от дефолтного.



Поместье враждебной огнепоклонницы — некоторые умеют организовать домашний очаг.



Отвратительная пастораль усугубляется еще и тем, что вон тот, например, гномик в правом нижнем углу непрестанно отплясывает что-то непотребное.

ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL
www.zanzarah.com

Ролевой квест



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	5
Сюжет	5
Музыка	5
Звук	5
Управление	5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,9

Самый ролевой из квестов, самая квестовая из ролевых игр, Zanzarah: The Hidden Portal куда красивей и высокоорганизованней, чем лучшие представители обоих жанров. Именно поэтому данному творению гарантирована всеобщая ненависть. Как мне кажется.

На ПК таких игр не делают. Совершенно точно. Я пытаюсь хоть с чем-нибудь сопоставить Zanzarah: The Hidden Portal, но мою феноменальную память посещают разве что сверхэлитные, попадающиеся раз в сто лет творения, проходящие по ролевому ведомству, да величайшие командорские аркады, знаменующие собой открытие новой консоли, — в общем, столь заезженные имена, канонизированные в ранге современной классики, что поминать их здесь и сейчас нет никакой необходимости.

ПОСЛЕДНЯЯ ФЕЯ ЗАПАДА



Маша АРИМАНОВА

Эта игра обладает мертвой хваткой, той удивительной способностью с первых же секунд парализовать волю, шокировать своей идеальностью, что так высоко котируется в войне мегакорпораций и потому является неотъемлемой чертой флагманской аркады каждой уважающей себя консоли. Zanzarah — игра, первое же меню и зачин открывающей темы которой оглушительно вопят о воплощенном наконец-то совершенстве...

Не приходилось ли любимым читателям когда-нибудь выбирать между кроличьей норой неясной глубины и дорогой из подозрительно веселенького кирпича? Неблагодарное, я вам доложу, занятие. В результате рокового стечения обстоятельств два независимых магических мира в этом номере оказались разделены всего лишь тонкой бумажной переборкой, а такие совпадения, как явствует из многочисленной фантастической литературы, ни к чему хорошему не приводят. У "Бесконечной истории" и воспетого вашей обозревательницей еще в #5'02 Zanzarah слишком много разительно общих черт, чтобы просматривать эти игры одну за другой без последствий. Обе родились и выросли в Германии, обе фамильные конторы улитками на лезвии бритвы дружно восходят по классическому национальному пути "неизвестность — клон Settlers — Beam Breakers" (в частности, именно за Funatics — шумно деконструируемые по соседству Cultures 2, на совести же молодой Attaction пятнышки коекаких Settlers-аддонов), а уж о сходстве тематики даже и заикаться не нужно. Поэтому образуются некоторые забавные побочные эффекты. В частности, "История" Attaction на ослепительном фоне Zanzarah склонна валиться в кромешный ад и казаться значительно хуже, чем она есть на самом деле; The Hidden Portal же, напротив, рядом с "Поисками волшебного амулета" лучится просто неземными достоинствами и предстает весь целиком золотой. Поймите, пожалуйста, меня и, допустим, амО яерднА, вынужденного писать об Age of Wonders 2 в окружении коллекционных изданий "морровиндов" и "варкрафтов", и примите поправку на гипертрофированность: 0,1 балла по-живому откромсаны от ведущего рейтинга Zanzarah, гуманитарной помощью отправлены в резиденцию "Бесконечной истории" и привиты к "Интересности" там. Игре Funatics Development изъян был необходим хоть для какой-то объективности, а Attaction все равно уже ничто не спасет. Спасибо.

ТАНЕЦ НА ВОДЕ

Наконец, что же вам рассказать о Zanzarah: The Hidden Portal... Управление в этой игре приятнее, чем звук, звук прекраснее, чем музыка, музыка сильнее, чем сюжет, сюжет внушительнее, чем графика, а графика в Zanzarah гениальная. Нет, в самом деле, если здешние красоты в печатном виде и излагать, то только вот в таком телеграфном стиле. Звуковое сопровождение довольно подробно рассматривалось на примере мелодичного Темного Леса демо-версии; от проекции на десять обширных локаций та же самая музыка хуже не становится. Под конец слегка приелся вокал — но это, вероятно, оттого, что извергался он на меня практически без перерыва еще с мая. Интерфейс — из тех, что заведены в лучших ролевых домах; сначала перестаешь замечать его, позже — игровой манипулятор, еще позже — собственное красивое, но бренное тело. Сценарий эксплуатирует самые выгодные жанровые ходы, тщательно маскируя собственную линейность отсутствием прямых задачек: все отсылки к поиску вол-

Разработчик
Funatics www.funatics.de
Издатель
THQ www.thq.com

Системные требования
Windows 98/2K, Pentium II 500 (рек. Pentium III 800), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.0, 8x CD-ROM, 800 Мбайт на жестком диске.

Мнения об игре

"Zanzarah – проект гигантских, может быть, даже неприлично гигантских пропорций. Как и во всех остальных играх Funatics, разработчикам не удалось воплотить в жизнь все, что ими задумывалось, и только на поприще совмещения квеста и РПГ они достигли хоть сколько-нибудь значительных успехов. В целом же игра средняя, достойная разве что специального приза "За наведение мостов между жанрами", – высокомерно кивает в сторону Zanzarah фон Шэдоу Феникс (Von Shadow Phoenix) с сайта **Raffs.De (www.raffs.de)**. И на том, знаете ли, спасибо!

"В этой игре не больше оригинальности, чем в Cultures. Графика TPS, интерфейс типичной ролевой игры, сюжет The Longest Journey и бои из японских мультфильмов. Все вместе образует кошмарный винегрет, в итоге оставляющий только чувство дежа-вю и сильную головную боль", – мерно пережевывает несчастную Zanzarah матерый человечище Михаэль Стерн (Michael Stern), чешский сайт **BonusWeb (www.bonusweb.cz)**.

"И квест не квест, и ролевые элементы не ролевые элементы, и общее впечатление, если не обращать внимание на стильную графику, какое-то странное. Игра оставляет желать большего. Начало достаточно интересное для любого квестера, но все эти бои... просто не мое это, не мое. Да, и Эми, по-моему, дура набитая!" – таков вердикт Дайо (Dayo), франкоязычного обозревателя сайта **GameKult (www.gamekult.com)**.
Как видим, Zanzarah пользуется любовью и уважением по всей Европе...

шебных шаров, охоте на беззащитных пикси (мне одной чудится здесь подлейший каламбур?), победе в Большом Турнире и проникновению в Гномью Крепость носят характер ненавязчивых рекомендаций, которым принявший самый гордый и независимый вид квестер следует потому, что ему интересно, чем все это кончится, а не потому, что ему больше нечем заняться. Жанровая принадлежность Zanzarah не менее уникальна, чем у "Бесконечной истории", но об этом ниже.

Плюс собственно картинка. Здесь есть все: от поразительного числа по-ван-эйковски мелких деталей (думается, даже в Cultures 2 этот показатель ниже) и такой глубины пейзажа, что для исчерпания ее вам понадобится как минимум телескоп, до прорисовки отдельных травинок, листочков и фирменной воды, прозрачной и непрозрачной именно в те моменты, когда это Funatics наиболее выгодно. Да только за одни спецэффекты и архитектуру боевых арен на экран обрушивается гигантская тяжелая "пятерка". Вдаваться же в детали движка, моделей персонажей, цвета и разрешения ни одна живая душа не станет. Просто перед нами единственно возможное, если возможное вообще, сцепление полигонов, столь же хрупкое, прекрасное и неподвластное рациональному анализу, как и пляска солнечных лучей на водной поверхности.

Что справедливо и для всех остальных ипостасей Zanzarah: игра в принципе не поддается членению на составные части, и это объясняет, почему никакие гуманитарные операции не сделают The Hidden Portal хуже, а "Бесконечную историю" лучше, и почему выполненная мной Впервые В Истории Нашего Издания монструозная транслокация рейтингов лишена всякого практического смысла. Пожалуй, делу не помогла бы даже срочно откомандированная на спасение Attaction рота отборных эпитетов под командованием лейтенантов Грандиозного и Внушающего-Восхищение. Не тот случай.

САМЫЙ БЫСТРЫЙ ЭЛЬФ ПО ТУ СТОРОНУ СЕРЕБРИСТОЙ ГАВАНИ

Никогда еще модную операцию по скрещиванию ролевой ткани с квестовой не производила столь одаренная рука. Здесь работают филигранно, не допускают тарзанщины, стандартных дуболомных межжанровых "я — Zanzarah, ты — квестер! Мы — играть!". Я никогда бы не осмелилась в лицо обозвать Zanzarah адвенчурой, как, вероятно, и у анинишреВ икьнешаС, случись ему оказаться на моем месте, не хватило бы пороху открыто записать The Hidden Portal в ролевые игры.

Чисто квестовая девушка Эми замечательно уживается с целой армией всевозможных тэдан, ворготов, везбэтов, рэзроу, блюмилл, лан, тайнфулей и корготов, дружит не только с их "экспой", "левелами" и "перксами", но и с кастуемыми поверх всей этой братии пассивными и активными спеллами. Вся эта китайская грамота в измерении Zanzarah перестает быть смертельно скучной; элементали разных стихий, сложные взаимоотношения эльфов, фей, гоблинов и магии прекраснейшим образом вплавлены в реальность квеста, служат отправной и финальной точками многих загадок. В то же время магические сражения в Zanzarah — нечто куда большее, нежели встроенные мини-игры, в них есть своя философия, свой дуэльный кодекс, тактика и стратегия приличествующей случаю глубины, а уж всяких хитростей вроде силового захвата и переведения на свою сторону ослабленного противника, расстановки членов группы, исходя из потребности каждого в опыте и совместимости с имеющимися в наличии заклятьями, — не перечесть. С материнской заботой Эми бросается в пучину микроменеджмента энергии и маны, отпаивает своих элементальчиков животворящей водой из фляжек, а павших в бою собирает в последний путь либо реанимирует при помощи чудодейственной травки.

Из замечаний: случайны противники, но не бои; слотов в сумке могло быть и побольше; денег, с другой стороны, всегда чересчур; неоправданно ужесточен процесс захвата новых членов группы (они начинают с нулевого уровня); крайне редко встречаются шары-обиталища, а ведь на них иногда удается даже фей выменять... Ой, кажется, это не-совсем-квестовые замечания?

Не забудьте еще и неизвестно откуда взятые Funatics откровенно аркадные, не частые в ПК-игре феерические элементы: то встречаются секретные зоны, открытие которых немедленно и щедро вознаграждается, то выскакивают из поверженных врагов здоровенные монетки, то под ноги подворачиваются бонусы, рассеянные по кустам в количествах, грозящих подорвать местную экономическую систему... На нашей платформе таких игр точно не делают. Очень сомневаюсь, что хоть одна игра такого типа уже вышла, еще созревает или появится в обозримом будущем и на любой другой платформе. Уникальнейший проект. Штучная туземная работа. Фея на ветру. Слезы под дождем. Игра такого совершенства и столь тонкой организации, что существование ее следует поставить под сомнение. Zanzarah? Никогда не слышала о ней.





И долго еще не прекратятся споры, признавать ли Эми желанной героиней или не признавать. Хотя лично мне она импонирует. Ежели желаете, можете отнести на счет ликвидации каких-нибудь там комплексов.



Знаменитое мельничное колесо, вдоль и поперек изученное в процессе разглядывания скриншотов под мощным увеличительным стеклом. Теперь воочию.



Здесь нет таких отражений, как в Cultures 2, но в целом вода вдохновляет на самые разные подвиги.



Тихая, вдумчивая, отягощенная угрозой надвигающегося с Запада зла ролевая попойка в жанре фэнтези.



Кажется, именно об этих горах писал проф. Толкин.



Для мужчин.

"КОРОЛЬ ДРУИДОВ" (CELTIC KINGS: RAGE OF WAR)

www.haemimont.com/celticking

RTS/RPG



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	3,8
Сюжет	3,9
Музыка	3,7
Звук	3,1
Управление	4,2

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4

Эпических масштабов стратегия в реальном времени с ролевым элементом и друидами.

Здесь как в любимом сериале моего детства "Скользящие". Кажется, все как дома — но не скрипит калитка. Есть герои невероятной силы, способные в одиночку расправиться с двумя сотнями врагов. Есть верная армия, что присоединяется к герою по правой кнопке мыши, получая за это неслабые бонусы в защите и атаке...

ДРУИД И МИКРОСХЕМА

Олег ХАЖИНСКИЙ

Есть диалоги и даже сюжетная линия, бои гладиаторов, ослепший от ярости вдовец и тайный орден седобородых друидов. И даже сохраняется игра по кнопке "F6". И все же — "нет", как говорит мой тренер по бодибилдингу Павел Белов.

Самобытная, как напев ашуга, игра. "Степь вижу, степь пою. Дом вижу, дом пою". Ни на кого не похожа, сама по себе. Все совпадения с WarCraft III случайны. Герои в RTS являются проявлением общемировой, космополитической тенденции и не являются объектом патентного права. Угловатый, недотекстурированный Командир некоторое время бродил неприкаянно по фольгированному пластилину Total Annihilation, да и сдох, оставив о себе недолгую память. Теперь будет не так. Уже сейчас, произведя на свет десяток другой юнитов, чувствуешь себя как-то неуверенно. Чего-то не хватает. Бонусов, что ли?

Непонятно. Казалось бы, после двухнедельного погружения в WC3 можно взять в редакции отпуск месяца на четыре и про игры с резиновыми рамками не писать вовсе. Ну а что писать, когда и так все ясно? Да... Но вот к "Королю друидов" это не относится, и не только потому, что в игре средняя карта имеет площадь 32 тысячи квадратных точек. И не потому, что одновременно на уровне обитают до 5000 жителей, которые при этом умудряются еще и двигаться. Это не ново и представляет интерес лишь для цирка игроуродцев.

Интересно другое — то, как разработчики (из так и не признанной 16-й нашей республики, кстати) в экспериментаторском угаре бросились менять в классическом каноне RTS все, что только можно, и отплыли в результате от берега так далеко, что оказались... совершенно не ясно где. Сократив ненужное, расширив то, что показалось узким, упростив сложное и усложнив простое, авторы получили продукт вне времени и пространства. "Слава Чародеев" ручной работы, Nether Earth эпохи расцвета заката Римской империи, гигантский мясоперерабатывающий комбинат по производству юнитов. Играть не обязательно, все остальное — надо.

Разработчик
Haemimont-Smartcom — www.haemimont.bg
Издатель в России
"Руссобит-М" — www.russobit-m.ru

Системные требования
Windows 95/98/ME/2K, Pentium II 300, 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), SVGA (3D-ускоритель не требуется), DirectX 8.0+, 4x CD-ROM.

Дополнительная информация
Мультиплейер: до 8 игроков по локальной сети и Интернету.

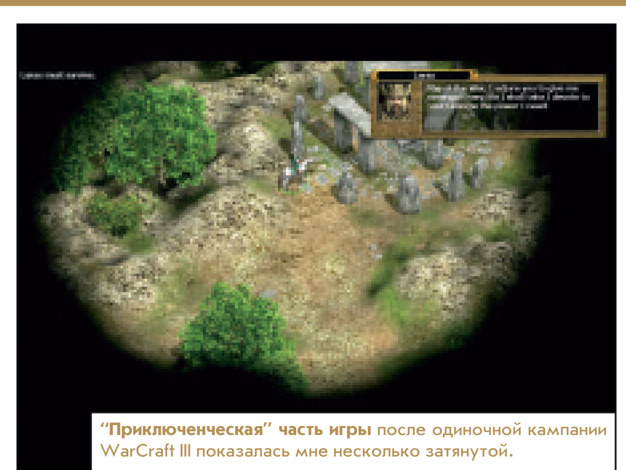
К ДЕЛУ

Действующих сторон в "Короле друидов" больше, чем может показаться сначала. Адепту предлагается выбирать между кельтами, проведенными в игре как "романтические визионеры", и римлянами ("амбициозные профессионалы"). Здесь также можно встретить отряды грозных тевтонцев и небольшие группы бородатых стариков в серого цвета рубищах. Старики бормочут в бороду всякую чушь и осеняют друг друга радужным знамением. По всему видно — друиды. Понятно, с историческим реализмом игра дружит очень неохотно: люди здесь полемизируют с божествами и владеют заклинанием "СМЕРТЕЛЬНЫЙ КОГОТЬ". Кроме того, опытного варгеймера может смутить работа местного специалиста по кастингу: преторианцы сражаются с дикими воительницами, конные лучники засыпают грудой стрел подозрительно смахивающих на гномов персонажей с гигантскими топорами, а тевтонцы... впрочем, оставим несчастных в покое.

Главное — мы собрались сегодня все вместе. И строить уже ничего не надо — все, что нужно для труда и отдыха, построено и даже обнесено забором. Это самый большой подарок, который только можно сделать настоящему поклоннику RTS. Назначение зданий открывается почти сразу, а вот для изучения всех возможностей необходимо время. Скажем, местная таверна — настоящий "чайнатаун". Здесь можно взять ссуду под 10 процентов годовых (интересно, у кого?), организовать повальное оснащение местных жителей амулетом "медвежий клык", дарующим повышение атаки на 4 единицы, увеличить всего за 400 единиц еды (в игре два ресурса — золото и еда) популяцию деревни на десять крестьян. Ррраз — и крестьян стало больше на целый десяток.

Осталась не совсем разъясненной другая функция таверны — "отозвать 5 крестьян". Я попробовал, крестьян стало меньше. А счетчики золота и еды зловеще поползли вверх. После этого эксперимента я обращался к труженикам таверны только в случае крайней необходимости.

Роль Колизея у римлян приходится выполнять Арене. Помимо тренировочных боев, здесь, всего за восемь сотен золотых, можно заказать Героя. Всего Героев (живых) разрешается иметь не более четырех. Бараки при наличии достаточного количества золота и еды (и то и другое до-



"Приключенческая" часть игры после одиночной кампании WarCraft III показалась мне несколько затянутой.



Несмотря на отряды юнитов в пятьсот человек на одном экране, в игре предусмотрены всего три стандартные "формации".



Лицо главного героя после получения известия о переименовании игры в "Celtic Kings". Кстати, задний план весьма оригинальным образом вместе с лицом ползет влево. Очевидно, приходит мода на всевозможные извращения с титульной страницей.



Местные здания отличаются невероятной вместительностью: из покосившейся лачуги, что стоит в голой степи, могут в один момент выскочить три десятка конных воинов с луками наготове. Не самый лучший "match up" для гномоватых воинов с топорами.

Скромный по местным меркам отряд вооруженных топорами мужчин покидает стены крепости. Ворота открываются автоматически, хотя есть и ручное управление.



Каждая такая крепость является источником ценных ресурсов: еды и золота. Игроки могут захватывать сии фортеции друг у друга до бесконечности, так никогда и не встретившись лицом к лицу.



Мнения об игре

"Солидное пополнение в стане стратегий в реальном времени с весьма интересными ролевыми элементами. Игру вряд ли ждет бешеный успех, однако определенная популярность – точно", – вежливо замечает сайт **GameSpot UK (gamespot.co.uk)**.

Сайт **Avault (www.avault.com)** позволяет себе рассуждать о тенденциях в стратегическом игростроении: "Успех "Гладиатора" установил новый тренд в компьютерных играх – актуально все, что связано с Римской империей: Circus Maximus, Gladius, Legion, Praetorians, а теперь вот и Celtic Kings". Тонкое замечание.

бывается крестьянами без нашего особенного вмешательства) споро выполняют военный заказ. Произведенные юниты не толпятся, как в иных RTS, у крыльца, а цивилизованным строем отправляются в Town Hall, где складываются аккуратными штабелями в ожидании приказа.

В общем, местные порядки кажутся странными, но какого-то необычного раздражения не вызывают. Лето приходит, и трава растет сама по себе. Впрочем, для исполнения всех апгрейдов денег недостаточно, и потому у игрока скоро возникает желание покинуть гостеприимные стены деревни (надеюсь, вы играете не за римлян) и отправиться на поиски приключений. Чтобы оценить их потенциальный масштаб, достаточно нажать клавишу "пробел". Маленький кружочек в правом верхнем углу экрана — это наш мирок. Черная гуща вокруг — все остальное. Теперь ты в армии, друид.

ВСЮДУ Ж.

Если вы ненароком выбрали себе всего одного соперника, да еще и определили ему "оборонительную" роль, существует реальный шанс никогда с ним не встретиться. За пределами крепостных стен и без противника есть на что посмотреть и чем заняться. Многочисленные "нейтральные" деревни и замки представляют дополнительный источник золота и еды. Достаточно подойти к стене крепости, немного потрясти оружием в полной тишине — и объект становится нашим.

Повинуясь несложному приказу, из ворот крепости выползет меланхоличный погонщик и вместе с мулом отправится в далекое и опасное путешествие к нашей "альма-матер". Захваченные деревни и замки влияют на cash flow. Бесконечное производство юнитов требует значительного притока ресурсов, и если соперников на карте много, сражения за "шахты" приобретают напряженный характер.

Желая внести некоторое разнообразие в происходящее, авторы придумали катакомбы. Однажды мой отряд в полном составе погрузился в недра такой пещеры... и пропал. Куда делся — непонятно. Из вежливости я подождал 15 классических минут, потом два раза нажал кнопку "1" и оказался вместе со своим отрядом в другой части карты. Откуда до дома идти минут пять, а то и больше. Гиперпространственные туннели друидов, не иначе.

ВОЙНА

Порой неторопливое путешествие по карте в поисках нового источника доходов все же прерывается сценами... нет, не порнографии, но настоящей жестокости и даже насилия. Если долго-долго ничего не делать, ковыряя в носу, со всех сторон вдруг полетят огненные ядра и окрест заполыхают деревянные стены. Самодвижущиеся ворота простоят целыми еще минуту, после чего в селение ворвутся черные всадники. Из Town Hall, на ходу разворачиваясь в боевой порядок из сдутого состояния, выползут люди с топорами, герои, визгливые женщины, всадники в белом. Все это тщательно на экране перемешается. Не то чтобы сразу в кашу, но с непривычки непонятно.

По цвету каши — черновато-белому или беловато-черному — можно судить об успехе той или иной стороны в сражении. Вдруг еще одни (южные теперь) ворота рушатся под натиском врага, и новая порция атакующих стремительно врывается во двор. Но каша белеет, и черные всадники поворачивают своих коней обратно. Отряд покидает крепость и, не теряя строя, спешит на юг — всадники прикрывают лучников. Признаться, редкой красоты картина: без тени сомнения, идеально четким шагом, с высоким количеством фаз анимации бредет по экрану толпа человек в сто. Дожили.

Вы спрашиваете, можно ли избежать образования каши в игре "Король друидов"? Отвечаю: можно. Но не избежать. И не образования. И не каши. И не в игре "Король друидов". Теоретически возможны даже засады. Внезапные атаки из леса и прямо в правый фланг. Чистый "Сёгун", а местами даже "Такеда". Благо в режиме "большой карты" разрешается отдавать приказы, а бесконечные юниты превращаются в понятные и простые красные и белые точки. Вот узкий скалистый проход, где так хорошо зажать армию врага. Вот копейщики, жаждущие поднять на свои копья надменных рыцарей. Вот лучники, которые не должны лезть в рукопашный бой, а все равно ведь, сволочи, лезут.

Теоретически игра должна предложить нам именно такой — развернуто-стратегический — тип деятельности. Однако формаций всего три, управление в режиме "карты" не очень удобно, да и вообще интерфейс управления заточен совсем для другого масштаба деяний. Поэтому на практике образуется она, каша. В том, как сражаются эти люди, есть что-то суетливо-постыдное. Казалось бы, и двигаются достоверно, и звуки издают правильные, и оставляют после себя на земле белые скелетики. Но нет во всем этом правды. Как-то без оттяжки. Не люди — насекомые. Побегали, закидали друг друга стрелами и шапками, да и умерли. Умерли? Ну и ладно — настругаем еще сотню.

Впрочем, плохому полководцу всегда мешает что-то еще — к примеру, те же юниты. Возможно, в умелых руках армия в пять сотен дикарей под предводительством четырех героев будет творить чудеса. Однако тоска по ухватистым рукояткам управления Total War не оставит масштабного стратега ни на минуту. Не уверен, что найдет он в "Короле друидов" себе новую родину.

БРЕМЯ ДВУХМЕРНОСТИ

После выхода WarCraft III все плоские RTS стали выглядеть дико, что называется, круто. Система ценностей повернулась к лесу передом, и теперь все "продвинутые" разработчики вернутся к плоским спрайтам. В этом смысле другари из Haemimont успели первыми: их нарочитая ретрографика блистает десятками кадров анимации в секунду. Стрелы, натурально посчитанные в древних пакетах для работы с "трехмерной" графикой, летят под разными углами и попадают в цель без промаха. Неяркая графика "Короля" находится в глубоком контрасте с RTS последних лет, блистающих нарочитыми красками. Так же невзрачны, к сожалению, и голоса героев (между тем мы еще не слышали их в русском варианте — тут дело за "Руссобитом", пусть не подкачает). Непобедимые воители, способные без устали размахивать мечом в течение пяти часов, выражают свои нехитрые мысли голосами двоечников на родительском собрании. "Настоящие герои — редкость", — блеет ведущий персонаж игры, только что потерявший возлюбленную. Тьфу ты, господи.

Да, кстати, есть же еще многопользовательский режим и режим "приключения". Гигантская одиночная кампания с сюжетом и диалогами. Меня хватило только на беседу главного героя с друидом. "Глупец, — сказал юному батыру старик. — Ты всех нас погубишь!" — "Наши мечи остры, а щиты — прочны", — согласно промямлил герой и побрел к следующему триггеру. Мне оказалось с ним не по пути.

P.S. Не запутайтесь только в названиях. Весной этого года игру переименовали в "Celtic Kings: Rage of War", но на сайте "Руссобита" она все еще значится "Королем друидов". Затова, така и бивам.

DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER

www.novalogic.com/games/dftfd

3D-шутер

РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Графика	3,3
Сюжет	0,1
Музыка	2,0
Звук	2,0
Управление	3,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 0,3

Оставленный всеми крысами спецназовский ковчег, несущийся навстречу своей неминуемой, хотелось бы надеяться, гибели по опасным водам аркадности, консольности, устарелости и патриотизма.

Если судить по муравьиной активности на форумах Delta Force, аудиторию этой серии составляют 80% населения земного шара — а ведь, казалось бы, это такое разумное население... Кое-кто, конечно, ценит игру за прошлые заслуги. Ведь когда-то, давным-давно, этот шутер действительно был Королем, там имелись "неповторимая трава", "кинжальный огонь", "одаренный многопользовательский" и тому подобные вещи...

ЭЛВИС ПОКИНУЛ ЗДАНИЕ

Фраг СИБИРСКИЙ

...Как бы ни было трудно поверить в это сейчас, в эпоху Land Warrior — самого скучного и нелепого экшена в истории игр о похождениях людей с автоматами. Кое-кому специально обученные люди основательным образом протерли мозги раствором патриотизма. Но мне трудно представить себе даже самого зомбированного клиента NovaLogic, осилившего все двадцать пять заданий Task Force Dagger. Любовь, конечно, штука иррациональная — но не до такой же степени!

Вступая в ряды Delta Force: Task Force Dagger (TFD) (который является, конечно же, официальным аддоном к Land Warrior на афганскую тему. Где вы пропадали все это время?!), мы принимаем на веру удивительный мир, в котором автомобилями управляют невидимые киборги-убийцы (они продолжают вести изрешеченный пулями пикап с истребленным экипажем по назначенному маршруту вплоть до прямого попадания из ракетной установки), заборы вокруг стратегически важных объектов возводятся вровень с землей, люди летают, аки птицы, в строю из бочек с горючим никогда не взрывается более одного экземпляра за раз, а локальные бенладены, будучи куда прозорливей собственных упрямых телохранителей, понимают, что всякое сопротивление бесполезно, и задолго до непосредственного пленения встречают доблестный спецназ на коленях и с заведенными за голову руками...

Мир этот построен людьми, которые неосознанно ухитряются оттиснуть героическое клеймо на высоком чистом лбу бойца любого из полутора десятков представленных в TFD весьма антитеррористических подразделений, но испытывают такое всепоглощающее отвращение, крепя полигон к полигону в модели среднестатистического ваххабита, что полученный на выходе результат больше всего напоминает героя чудо-рэппера Эминема из известного всем видеоклипа: чалма, камуфляж и аутентичная борода-мочалка. Камуфлированные трупы, будучи одержимы мировым бесом, зловеще левитируют над пустыней а-ля "Экзорцист", а внушительная конструкция, обозначенная в брифинге как Enemy Computer System, будучи наконец-то обнаруженной, подозрительно напоминает пару устаревших, не подключенных к сети ПК в заплеванном подвале сельского игрового клуба. Словом, TFD столь вопиюще абсурден в плане вражеского интеллекта, планировки заданий, архитектуры миссий, оружия, трехмерных моделей, физики, баллистики и усама знает чего еще, что даже мне от начала до конца кажется новой постановкой "Монти Пайтона" — а я никогда в жизни не видел постановок "Монти Пайтона", так что можете представить себе, насколько тут все безнадежно.

WITHOUT ME

Между издателем NovaLogic и родившейся под несчастливой девелоперской звездой конторой Zombie существуют не менее сложные отношения, чем между бирмингемской студией Rage и специализирующейся на сетевых кодах компанией Realtime Worlds (последняя, послужив на разработке Mobile Forces классическим литературным негром и на положении ghost-writer'а выполнив за Dundee всю черновую работу, наотрез отказалась принимать участие в выпуске патчей), что вышло боком при разработке и сказалось бы на будущем Task Force Dagger, если бы у этого недошутера было хоть какое-нибудь будущее. Нет, понятно, латать тело Land Warrior патчами — все равно, что лечить суперклеем "Титаник", но оригинальный LW все же был доведен самой NovaLogic до состояния не приемлемой, но почти что отдаленно сносной игры, особенно в сетевом варианте. От чудовищно бесталанной Zombie таких милостей не ждите. До конца своих дней мы вынуждены будем мириться как со здешними свободно проницающими стены живыми и парящими над землей мертвыми, так и с разбитыми

Разработчик
Zombie — www.zombie.com

Издатель
NovaLogic — www.novalogic.com

Системные требования
Windows 95/98/2K/ME/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 600), 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимый ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM, 500 Мбайт на жестком диске.

Дополнительная информация
Оригинальная версия Delta Force: Land Warrior НЕ требуется.

лишь в понимании гипотетического императива стеклами. Как правило, аддон, тем более официальный, затасканный по электронным выставкам и неприлично там разрекламированный, основывается на лучших моментах исходного материала. Но только не TFD — в его лице перед нами с большим удовольствием вновь предстает низшая точка долгой и мучительной эволюции LW. А ведь случившаяся пару лет назад встреча с едва-едва выбравшимся на сушу Land Warrior до сих пор заставляет меня просыпаться среди ночи с громким криком!

Я давно подозревал, что под крышей Zombie находят свой последний приют наихудшие сценаристы, дизайнеры, программисты, художники и композиторы со всех концов света. И даже в этом незавидном положении компания жить не может без выкрутасов. Глядя на TFD, можно подумать, что Zombie всю жизнь разрабатывала игры для консолей, — а между тем в ее активе, насколько мне известно, нет ни одной консольной игры. Такой талант погибает.

ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ

Судите сами: прежде всего Zombie слишком уж буквально понимает словосочетание "однопользовательский режим". Кампанию Task Force Dagger и в самом деле преодолевает один-единственный боец (там, где фактически он все-таки не один, такое впечатление успешно складывается), отличающийся фантастической живучестью и огневым превосходством над сотнями нерешительных противников. Далее, сохранение плюс загрузка игры в любой точке миссии приводит к полному восстановлению здоровья, растраченного боекомплекта и возвращению владельцу всего утерянного по ходу задания оружия, что, как ведомо наиболее любознательным нашим читателям, является настоящим проклятием тех консольных игр, в которых все-таки имеются загрузки и сохранения. Все, что только способно взорваться, и даже кое-что из того, что никак не способно, взрывается с жутким грохотом, огненным шаром и столбом дыма до небес, но экологически безвредно для окружающей среды. И только гранаты, те самые гранаты, что почему-то запускаются нашим героем щелчком, как мраморные шарики в детской забаве, убивают незадачливого метателя на расстоянии даже самого дальнего прямого броска. Единственное правило безопасности при обращении с местными гранатами — никогда не употреблять их ни по прямому, ни по какому-то иному назначению.

Система попаданий в TFD вообще без всяких комплексов. Три ранения из пистолета (какого угодно из пяти имеющихся) приравниваются к полутора ранениям из штурмовой винтовки (любой из десяти) или пулемета (не счесть), что, в свою очередь, эквивалентно одному отверстию, проделанному в мишени при помощи снайперской винтовки и потому проходящему как фатальное. Исключений не делается ни для кого, кроме главного персонажа в бронежилете — это совершенно неубиваемое существо, могущее сколько-нибудь серьезно пострадать лишь при численном соотношении один герой к двадцати двум негодяям.

К тому же я для сих пор не могу уловить, для чего в Land Warrior придуманы ТРИ огневые единицы, если сбросу и замене доступна только ОДНА. Я знаю, для чего нужны три слота в Global Operations (один для основного оружия, один для вспомогательного, один для трофейного, причем первое и последнее взаимозаменяемы), но высший смысл сей находки в LW ускользает от моего понимания. Три единицы оружия (да еще нож, гранаты, взрывчатка и прочее) для тактического шутера — явный перебор. По счастью, тактическим Task Force Dagger является еще в меньшей степени, чем Land Warrior, — хотя бы потому, что лично мне трудновато разработать оригинальную тактику, оперируя одним вооруженным до зубов и не ведающим страха смерти человеческим юнитом. С другой стороны, для "нормального" FPS три единицы — явно недостаточно. Задумайтесь! Именно так могла бы выглядеть ваша любимая Medal of Honor, разворачивайся она в Афганистане и имей исполненную творческой силы Zombie у руля.

СПАСАЯ РЯДОВОЙ МИР

Вы, конечно, не хуже меня загодя мистическим образом видите сюжетную идею, сценарий и даже раскладку по миссиям любой игры, главная кампания которой титулуется не иначе, как "Несокрушимая св.", так что останавливаться на этих замечательных образчиках милитаристского угара и просто человеческого идиотизма смысла нет. Все равно последние люди, способные оставлять на страницах следы разумной жизни, покинули NovaLogic где-то на этапе Comanche 4, и грядущий (стопроцентно ужасный и бездарный) Delta Force: Black Hawk Down лишний раз доказывает, что сценарный отдел компании превратился в пустующий дом с привидениями — для пресмыкающейся перед фильмом игры сценарий не понадобится. Нету, нету у Task Force Dagger никакого сюжета. Может, оно и к лучшему.

Зато есть многопользовательский режим (в котором хотя бы не требуется собирать заботливо разложенные по столам папки с секретными планами, очевидно, Террористических Актов и ровнять с пустыней аэропорты, трусливо наводя сверхточную Руку Из Космоса, расплывчато проходящую в игровом бюджете как "поддержка с воздуха"), предлагающий массу "интереснейших" режимов, устаревших еще во времена Delta Force 2. Очевидно, Zombie даже не надеется понять изгоев, которые во времена Tactical Ops, Operation Flashpoint и, прости господи, Mobile Forces почему-то не желают с энтузиазмом рубиться в осточертевшего на сто рядов "Царя горы" из первой части DF. Кооперативные миссии ничем не лучше. Вообще Delta Force — единственная в мире игра, имеющая наглость предлагать игрокам карты масштабов Flashpoint без всяких признаков техники Flashpoint. Ножками, ножками, господа. Когда один участник сражения находится на Луне, а другой — на Юпитере, многократно восхваленная система голосовых коммуникаций в реальном времени имеет просто потрясающее значение, не правда ли?

После ознакомления с Task Force Dagger я внезапно увидел путь к спасению доброго имени серии. Записывай, NovaLogic. Во-первых, убрать многопользовательский совсем и навсегда. Во-вторых, заточить весь шутер под игру от третьего лица, как это было сделано в Jedi Knight. Кое-чего в этом направлении Zombie уже удалось достичь (без малого два десятка костюмов разных боевых частей и соединений, напяливаемых на героя совсем как в каком-нибудь файтинге). В-третьих, заставить плохих парней перед гибелью выкрикивать не тарабарщину на ломаных экзотических языках, а вполне конкретные англоязычные жизненные кредо. Ну, вроде тех заявлений, что делали обреченные на "жертвоприношение" герои "Бойцовского клуба", только вместо "построить дом!", "посадить дерево!", "сделать татуировку!" негодяи должны изрыгать нечто вроде "взорвать небоскреб!", "убить кинозвезду!" и "подорвать демократию!". Хороший будет маркетингъ. EXE

Мнение об игре

"Больше всего меня удивляет, что TFD уже был ПРАКТИЧЕСКИ ЗАКОНЧЕН на момент появления первого упоминания об игре. Это означает или то, что Zombie договорилась с NovaLogic втихую, и долгое время вкалывала над шутером, как проклятая, никому ничего не сказав (что, в общем-то, ни для той, ни для другой компании не свойственно)… Или на то, что перед нами сляпанная на коленке гнусная спекуляция на злобу дня!" – как всегда верно меркует Стив Баттс (Steve Butts), сайт **PC IGN (http://pc.ign.com)**.



Вы, конечно, не поверите, но они ВСЕ одноглазые! Ей-богу! Да даже в патриотических мультфильмах "Уорнер Бразерз" времен Второй мировой встречалось более адекватное изображение противника!



Вот так в исполнении Zombie выглядит самый настоящий оперативник ЦРУ. Вы читаете желание спасти весь этот мир на его одухотворенном, хоть и скрытом зеркальными очками лице? Что он здесь делает — другой вопрос.



А это уже, кажется, натуральный "зеленый берет". Даром, что в натянутой на уши черной вязаной шапочке.



Очень высокотехнологично исполненный взрыв бочки с горючим. На мастерскую работу с освещением внимания можете не обращать.



Вот именно так выглядит Террористический Компьютерный Центр. Ей-ей.

"ПРОМЫШЛЕННЫЙ ГИГАНТ-2" (INDUSTRY GIANT 2)

www.industrygiant2.com

Экономический симулятор



РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Графика	4,4
Сюжет	4
Музыка	3,6
Звук	3,5
Управление	4,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,2

Экономический симулятор для уставших от экономических симуляторов. Просто, быстро, красиво.

"Промышленный гигант-2" — игра о пользе ничегонеделания. Судите сами. До появления игрока карта местности представляет собой невероятной (для экономического симулятора) красоты квадрат, заполненный игрушечными домиками, густыми лесами, невысокими горами, озерами, реками и пр. В небольшого размера городках, соединенных простыми грунтовыми дорогами, живут простые люди.

ЛЕГКОМЫСЛЕННЫЙ ГИГАНТ

Олег ХАЖИНСКИЙ

Живут себе и живут, никого совершенно не беспокоят. В некотором отдалении от городов закопаны и молча лежат в земле полезные ископаемые. Нефть, руды разных металлов, кварц и, естественно, пр. Ископаемые, заметьте, тоже не просят себя выкапывать — им хорошо и так.

В этом равновесии игра может находиться около ста лет, начиная с 1900 года. Но тут приходит игрок. Игрок располагает суммой в десять миллионов долларов и безграничной жаждой деятельности. Игрок обнаруживает, что у местных жителей есть ПОТРЕБНОСТИ. К примеру, в зимней одежде. В трехколесных велосипедах. В газетах. В хлебобулочных изделиях. В туалетной, простите, бумаге.

Потребности у местных жителей зависят от времени года. Скажем, газеты люди хотят читать всегда, но не очень сильно. А теплые куртки хотят очень сильно, но только зимой. А летом не очень. То есть вообще не хотят. Называется это — сезонный спрос. Всего, как оказывается, жители хотят около 150 различных вещей, от деревянных столов до плюшевых мишек. И тут игрок делает страшную ошибку — он начинает потребности УДОВЛЕТВОРЯТЬ.

Стартуем с малого. Допустим, с детских кукол. Сначала игрок возводит магазин детских игрушек, расположив его в самом центре города (чтобы охватить как можно больше потенциальных покупателей). Неподалеку от магазина строит склад, где будут храниться запасы кукол. На окраине города появляется завод по производству игрушек. Куклы делаются из пластика, а пластик — из нефти. Поэтому игроку приходится построить еще несколько нефтяных вышек в районе ближайшего месторождения, нефтеперерабатывающий завод и еще один склад, чтобы было где хранить бочки с нефтью и контейнеры с пластиком. Чтобы доставить пластик на игрушечный завод, придется строить дорогу и возить груз — сначала автомобилями, а потом, может быть, железнодорожными составами, пароходами, самолетами. Поэтому по обе стороны проложенной дороги нам надо построить по автопарку. Купить несколько грузовичков и назначить им расписание движения. В одном из автопарков соорудить станцию технического обслуживания — иначе грузовики скоро превратятся в металлолом.

Итак, чтобы кукла оказалась в руках ребенка, игрок должен потратить несколько сотен тысяч долларов и построить десяток зданий. После первой со свистом распроданной партии игрока обуяет жажда наживы. Кукол производится больше, чем требуется в маленьком пока городе. Можно ограничить производство, а можно... установить грузовое сообщение с соседним городом и построить там еще один магазин игрушек. А потом еще один, в городе подальше.

Вскоре оказывается, что завод по производству игрушек также способен выпускать трехколесные велосипеды и плюшевых мишек. К сожалению, для изготовления мишек и велосипедов нефть не нужна совершенно. Таким образом, приходится искать нужные ресурсы, строить добывающие и перерабатывающие заводы, планировать расположение складов и транспортных магистралей. Как только игроку удается наладить выпуск и реализацию новых игрушек, в мире изобретают новый способ применения нефти — из нее теперь можно делать резину. Что, в свою очередь, открывает...

И ТАК ДАЛЕЕ

Таким образом, через пару десятков лет некогда идиллически спокойное место становится неузнаваемым. Города, познавшие радость удовлетворения ПОТРЕБНОСТЕЙ, выросли, сгрудились вокруг алтарей-магазинов. Свободного места на карте практически не осталось — леса и поля исчезли с лица земли, уступив место транспортным развязкам, терминалам, складским помещениям, индустриальным объектам. Дым заводских труб застит небо. Куда ни кинь взгляд — движение. Возвратно-поступательное, вращательно-круговое, бес-

Разработчик/издатель
JoWooD — www.jowood.com

Издатель в России
"Руссобит-М" — www.russobit-m.ru

Системные требования
Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 350, 64 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ, 8x CD-ROM.

Дополнительная информация
Мультиплейер: до 4 человек по локальной сети или Интернету.

смысленно-хаотическое. Караваны судов везут на далекий остров партию школьных тетрадок. Железнодорожные составы стоят на станции в ожидании десяти контейнеров железной руды. Из-за ошибки игрока склад переполнен необработанным кварцем, и негде хранить бутылки для вина. Посреди этого индустриального апокалипсиса бродят коровы, поедая остатки травы, — они тоже часть цепочки потребления, промежуточная форма материи для получения молока и мяса.

Картина усугубляется, если игрок оказался поклонником конкурентной борьбы и поселил на той же карте нескольких соперников. Превращение рая в общество потребления при таком раскладе ускоряется многократно. Здесь конкуренты сражаются уже не только с собственным недомыслием, а еще и друг с другом за рынки сбыта и транспортные магистрали...

Вы в ужасе закрываете глаза? Не стоит. Ведь мы говорим о продолжении Industry Giant, игры, которая разошлась во всем мире суммарным тиражом в полтора миллиона экземпляров — неплохой результат для экономического симулятора. Необычайный успех игры объяснить очень просто. Авторы упростили правила до предела, превратив тяжелый труд в развлечение для младшего и среднего.

Вторая часть, как оказалось на поверку, изменилась не сильно. Среди наиболее важных изменений — новая графика (все восторги остались в "первом взгляде" — см. #6'02) и удивительно удобный невесомый и невидимый интерфейс управления. Любое действие требует двух-трех щелчков мыши. В самом деле, описание строительства линии по производству игрушек заняло у меня много больше времени, чем собственно ее строительство.

Особенного желания копаться в графиках и цифрах не возникает, достаточно сохранять бдительность. На складе лежат три контейнера с пластиком и пять ящиков готовых кукол. Отделяются от зданий и плывут над городом сотни и тысячи долларов. Красные — значит, у нас денег меньше, зеленые — значит, заработали. Железнодорожный состав тащит три вагона с головастыми куклами, а обратно идет пустой. Колесико мыши мгновенно меняет масштаб изображения, поэтому заблудиться в игре невозможно.

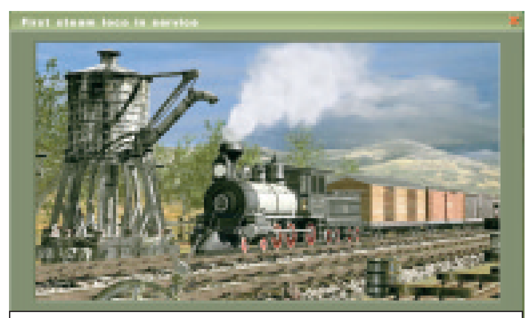
Между тем порой простота "Промгиганта-2" граничит с легкомысленностью. Чем глубже мы уходим в дебри бизнеса, тем больше возникает путаницы. Простота игры из достоинства превращается в недостаток. Разобраться в хитросплетении дорог и цепочек поставки, найти слабые звенья выстроенной системы производства, отыскать среди нескольких десятков локомотивов нужный становится чрезвычайно сложно.

Так что если вы — зануда и буквоед, стоит переключить внимание на "Капитализм-2". "Промышленный гигант-2" только притворяется экономическим симулятором. Он — его внешняя оболочка, копия стародавнего Transport Tycoon для нового поколения игроков, которые встречают и провожают по одежке. Освежающая, как жбан холодного свекольника.

Другими словами, хорошая игра для жаркого лета.

Мнение об игре

"Во времена 386-х компьютеров моей любимой игрой был Transport Tycoon. Признаться, я люблю эту игру и сейчас. Странное дело, но в Industry Giant 2 я не нашел для себя ничего нового", – жалуется простодушный Tricky на форуме **JoWooD Productions (www.jowood.com)**.



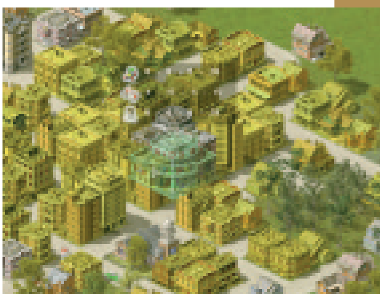
"Прибытие поезда" в исполнении "Промышленного гиганта-2" выглядит не так убедительно, как в том, первом Railroad Tycoon.


Чтобы житель мирного города смог купить деревянный стол, нам надо построить лесопилку, перерабатывающий завод, мебельную фабрику, склад и железнодорожную станцию. Плюс станцию на другом конце желдороги, еще один склад и собственно мебельный магазин.


Путь современного пончика ко рту потребителя в "Промышленном гиганте-2" ох как долог. Местная энциклопедия помогает разобраться в деталях.


Ключевые события в вашей карьере города отмечают салютом.


Трепещите — в игру вступает плюшевый мишка! Как теперь изменится игрушечный бизнес?


При выборе местоположения нового магазина надо быть чрезвычайно внимательным — от четырех стремительно меняющихся цифр зависит будущее благосостояние нашей компании.

NEVERWINTER NIGHTS

www.neverwinternights.com

Амбициозная РПГ

РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Графика	4,9
Сюжет	2,5
Музыка	4,4
Звук	3,9
Управление	5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,8

Великолепная ролевая игра блестящих достоинств и соразмерных им недостатков. Да, к любимцам мы строги – но справедливы!

Наши обожаемые непрофессиональные иконостасы, канадские семейные врачи из BioWare, вновь помогли жанру компьютерных ролевых игр. Так уж получилось, что именно они стали виновниками его возрождения, они ответственны за призовые места в чартах продаж, на коих крепко осели мощные ролевые проекты. И вот теперь неуемные лекари толкают жанр дальше. Прямиком к его гибели.

ХЛЯБИ НЕБЕСНЫЕ



Александр ВЕРШИНИН

Из жизни мультипликационной собаки:
— Значит, ты хочешь медаль?
— Да-да-да-да-да-да-да!!!
— Ну так вот: ты ее не получишь.

Если BioWare будет продолжать бешеную популяризацию D&D, бобик сдохнет. Откинется. Отдаст швартовы. Склеит копыта. Уже сейчас могучий молот Neverwinter Nights (NWN) забивает вотакенный дюбель в голову обывателю. Казуал еще немножко поиграется и вдруг рассудит: "Какая замечательная штука, эти правила Dungeons & Dragons, сколь забавные ситуации можно инсценировать даже с помощью их худобедной дигитальной интерпретации!" Выключит компьютер, приобретет большую картонную коробку, позовет друзей — и прощай, реальность! В худшем случае заблудший повадится кастрюльничать по зеленым зонам столицы и однажды покинет нас на белой карете с торчащей из мозга эльфийской стрелой.

ДЕКЛАРАЦИЯ О НАМЕРЕНИЯХ

Протестировать знаменитые DM-возможности Neverwinter Nights мы не смогли ввиду нехватки человеческого ресурса. "Нам некогда", — пробурчали добрососедские стратегический, экшен- и стимуляторный отделы. Дизайнерско-верстальный уголок подытожил: "Мы вот работаем, зря теряем время. А могли бы сейчас играть в WarCraft III!" Удивительное единодушие в рядах.

За суетой вокруг билдлистов и разноцветных орков коллеги как-то проглядели самую талантливую экранизацию не только 3-й редакции Dungeon & Dragons, но и славных правил вообще. Перед нами работа красивая и умная, впрочем, в полной мере вознагражденная всеми мыслимыми недостатками стопроцентного BioWare-продукта. Вздутые прессой и пучеглазыми выставочными вздохами, ожидания не сбылись. Но ведь это их вечная привилегия, ага?

Разработчик/издатель	
BioWare	www.BioWare.com
Издатель	
Infogrames	www.infogrames.com

Системные требования
Windows 95/98/ME/2K (SP2)/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 800), 96 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 8x CD-ROM (рек. 24x), DirectX 8.1+.

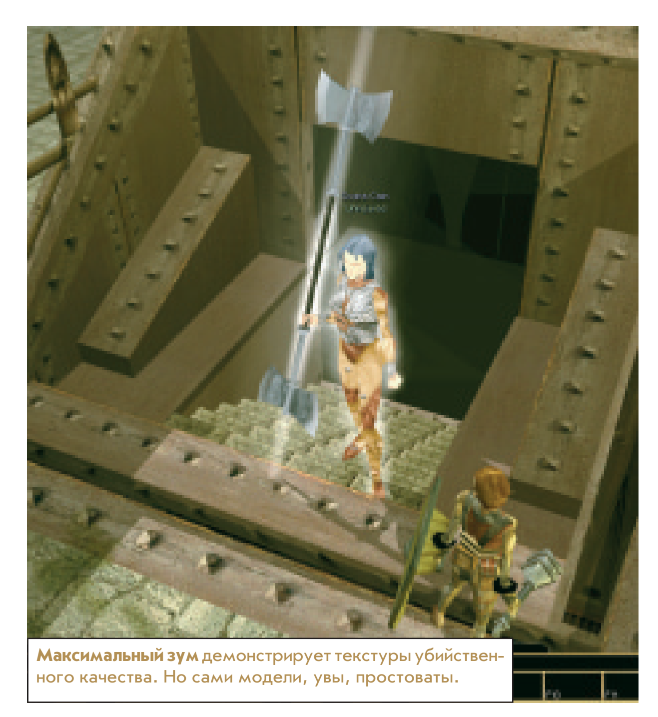
РАДОСТИ ДЕТСТВА

С детства так не умилялся: с тех самых пор, когда рыл носом содержимое песочниц, возводил песчаные крепости и устраивал соседской бронетехнике курскую мать с кузькиной дугой. Новый движок от BioWare превращает Neverwinter Nights в совершенно декоративную забаву, по ощущениям очень схожую с радостями ювенильного бытия. Скажите, вы собачек друг с другом стравливали? Гм, ну хорошо, когда-нибудь наблюдали поединок бойцовых петухов? Еще проще? Ладно. На бокс ходили?

Аниматорам BioWare удалось ухватить за хвост спортивную агрессию, тонус спарринговых поединков: собственно, ради них мы смотрим целлулоидную жвачку о восточных единоборствах, горцах и прочем ярмарочном насилии. Преимущественно мирным нам жизненно необходимо натравить любимого варвара на море врагов и полюбоваться, как он с плеча разворачивает мозголомные оплеухи страждущим. Только чтобы смотрелось реалистично — иначе тощища! И NWN, слава каракатицам, делает это. Смачно. Грязно. Технично. Растанцовка в ближнем бою, конечно, не способна тягаться с грандами класса Tekken, но для "презренной РПГ" постановка зажигает кремлевские звезды. Пружинистая плавающая бойцовская стойка — как ядро. Из нее вытекают атаки, уклонения, парирования. Дуэлянты маневрируют: шаг влево, шаг вправо, смена хватки, внезапный свист топора, выпад ножами, дикий рев на пределе связок и смертельное лезвие двуручного меча. Перед вами интерактивная кунфу-эпопея — в ее гибкости сочная мякоть ролевой игры!

Меняйте оружие, варьируйте броню, надевайте маски, экспериментируйте с личинами. Для каждого вида оружия в глубинах вашего жесткого диска бережно хранится собственная, специальная анимация: кинжал, цеп, булава, рапира, короткий и длинный мечи, сабля, катана... А третий свод правил отцеживает сумасшедшинку. Класс оружия: Exotic! Крокодильими слезами и заупокойным воем монстры приветствуют Double Axe и Double-Bladed Sword (меч Darth Maul'а помните? Вот оно, Зло), Dire Mace, Scythe, она же коса разудалая,

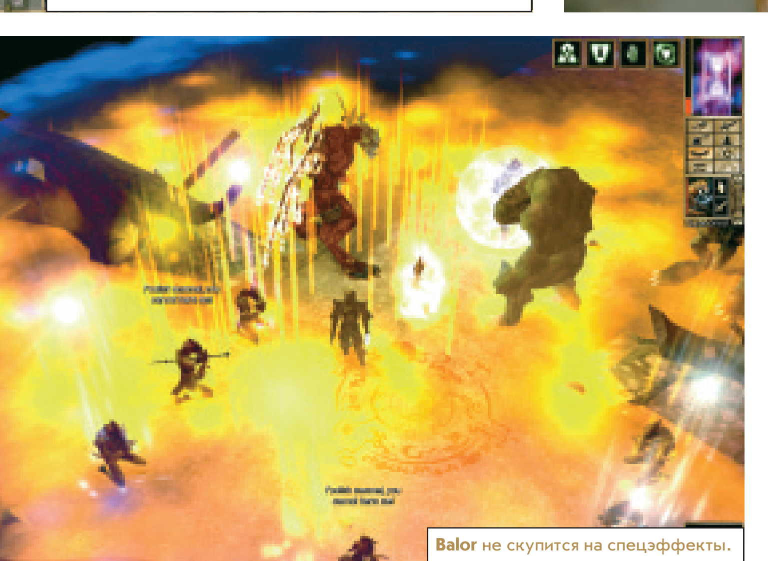

Каждый спелл накладывает собственный отпечаток как на модель героя, так и на боевой интерфейс ("иконки" справа сверху).


Максимальный зум демонстрирует текстуры убийственного качества. Но сами модели, увы, простоваты.


Некоторые ландшафты фантастически хороши! И все же дракон застрял в воротах.


Драконы и великаны всегда недолюбливали друг друга. Пожалуйста, сравните размеры моделей чудовищ и протагониста — если разглядите последнего.


Когда на одном пятачке собирается так много больших парней, лучше всего откатиться в сторонку и тихонько аплодировать фаворитам.


Balor не скупится на спецэффекты.

боевая. Хрупкая девушка пропеллером раскручивает дабл-топор и делает врагам такое... такое!

Подключается модель боя против нескольких соперников. Чудовищное лезвие одного топора, условно назовем его "верхним", вскрывает грудную клетку пирату (святые угодники, где анимация расчленения и декапитации?!), с разворота выписывает неприятную зуботычину "нижним" топорищем прыгающему за спиной подельнику умершего, отражает жалкую сабельную инициативу третьего... Вышедшие в тираж падают на колени и кушают лицом сыру землю, отлетают в сторону, с треском хлопаются на спины. Достаточно? Ни в коем случае! В праздничных традициях "Железной обезьяны" мастер именует грядущее хирургическое вмешательство: это, конечно, знаменитые Feats — чуть адаптированные для благополучной компьютерной жизни. Струящийся холодом магический кинжал входит в чужое горло под бесстрастную надпись "Coup de Grace". Cleave attack! Disarm! Knockdown! Power Attack! Коварный и не имеющий отношения к 3-й редакции Parry: глухая оборонительная тактика, до момента, пока противник не откроется для ужасающей молниеносной контратаки. Наконец, Two Weapons Fighting. Feat с говорящей фамилией воплощает самые смелые мечтания мясника. Пара Bastard-мечей — без проблем. Катана плюс дубинка? Сомнительное сочетание, но — угощайтесь. Топор и рапира, булава и кинжал... Жаль, не предусмотрены два арбалета, Чоу Юн Фат одобрил бы.

ЛЮБОВЬ ПО ПЛАТОНУ

И вот наши солдатики петушат друг друга в странных, искусственного вида коробочках, больше всего похожих на песочницы. Когда сочетания типов холодного оружия и запасы подлых трюков оказываются исчерпаны, хочется качественно новых развлечений. Их волшебным образом гарантируют маги.

Некоторые катастрофические дизайнерские промашки делают класс Wizard/Sorcerer самым мощным в однопользовательском режиме Neverwinter Nights. Соло от начала и до конца — с легкостью Меркурия. Во всех пяти модулях (частях) NWN есть лишь одно крепко законсервированное место, где наложено вето на сон и телепортацию, а значит, нет средств для возобновления спеллов. Об этой интереснейшей ситуации — чуть позже.

NWN подвесила общепринятые нормы ролевой морали вверх ногами. Воин вынужден прибегать к помощи клирика, а визард спокойно путешествует в одиночку — каким курам это на смех? Здесь мы наконец отрываемся от затейливой игры теней, организованной для нас варваром, монахом, файтером и статистами, — прощайте. Текстуры — высший класс, движения красивые, но продержаться всю дорогу на максимальном приближении камеры просто невозможно. Упрямый вид в три четверти не выказывает ни малейшего желания обеспечить чуть более широкий взгляд на мир и немного приподнять око камеры из-за спины протагониста. Что убивает любую тактическую инициативу и здравый смысл как таковой. Вы же не скачете по окрестностям, целомудренно потупив взор в метре перед собой? Для колдуна отсутствие дистанции до противника вообще смерти подобно.

Клоунада принимает неожиданный спортивный оборот. В интересах волшебника, войдя в очередную залу, парой атомных спеллов угомонить всю наличествующую оппозицию. Больше он просто не успеет наколдовать: даже несмотря на старания некоторых защитных заклинаний, дарующих хозяину около 200 дополнительных очков жизненной энергии, адепту нечего противопоставить продвинутым боевым приемам вроде Knockdown. Единожды потеряв устойчивость и почувствовав лопатками пол, маг больше никогда не встанет, ему не позволят. Значит, договорились? Два зрелищных фейерверка, и, если кто-нибудь из восторженных зрителей еще аплодирует, хватаем ноги в руки, хвост в зубы и демонстрируем задатки легкоатлета. Дальнейшее — чистая импровизация!

Однажды мой ручной мерлин полчаса бегал от рассупоненного не на шутку дракона вокруг небольших размеров алтаря. Как только герои марафона оказывались на максимально удаленных точках эллиптической орбиты, голодной рептилии немедленно прописывался профилактический Ice Storm — единственное лекарство, на которое у птички не было иммунной аллергии. Отлично работает Cone of Cold, особенно его вздутая специальным Feat-умением версия. Гикающая туристическая группа преследующих мага-экскурсовода обычно не задумывается о дуростях вроде боевых построений или заходов с флангов: прет бесформенной хавроньей. Внезапно над головой лидирующего в забеге колдуна закручивается белоснежная сфера, трогательные снежинки стремительно набирают скорость, импровизированный дедушка Мороз оборачивается к подбежавшим детишкам и выдыхает. В среднем это 100-120 очков уязвления, выживают немногие, окрестная разрушаемая меблировка помпезно разлетается в щепы.

Кстати, о. Волшебнику не нужны помощники-воры, ведь 99% сундуков и дверей легко одолимы тем же Cone of Cold. Особая геометрическая радость — расположить конус спелла, дабы он единым выстрелом вскрыл максимальное количество присутствующих в комнате ящиков. Очередная обидная промашка дизайнеров: практическое истребление целого Thief-класса. Wizard/Sorcerer ПОЛНОСТЬЮ подменяет вора на боевом дежурстве. Высокий интеллект поможет снять большинство наземных ловушек. Попалась заковыристая? Не проблема. Достаточно заказать Summon monster по другую сторону западни и подозвать животное командой "Follow". Расходный магический материал сыграет роль камикадзе-миноискателя и примет наказание на себя: "Подлиза, ты нашел все ловушки?". Надо ли говорить, что при физическом разрушении сундука заложенная в его замке мина непорочно дезавуируется? Знай наших.

BALOR И ДРУГИЕ ЗВЕРИ

Многим Neverwinter Nights покажется РПГ исключительной длины. Заверяем, не без причины! Жалкий атавистичный сюжет не способен заинтересовать даже согласного на все сценариста "Спокойной ночи, м.", а единственный заготовленный для закромов родины квест был, очевидно, растиражирован как минимум в трех десятках ремиксов. Четыре главных "принеси" в первой части, три во второй и три в третьей. Могли бы чуточку поработать головой, чесслово!

Раз на сценаристов положиться нельзя, утешение приходится искать самостоятельно. А еще глупая промашка с отдыхом! Средних размеров карту NWN можно пересечь от края до края в течение 30-40 секунд. Городок в табакерке, черт подери. В силу эпического конфликта со стариком Масштабом, напоминающего о классическом противостоянии трио Заяц-Болванщик-Соня и старика Время, понятия о расстояниях в игре несколько мутировали. Шмыгните за угол — и вы в безопасности, Rest

разрешен. То есть колдун способен полностью восстанавливать запас заклинаний прямо под носом у противника. Серьезный геймплей-дисбаланс, коллеги, хотя и безмерно дружественный к игроку. На срочно созванной редакционной летучке баг был причислен к лику умышленных. Не поверите, он ДУБЛИРОВАН! В сумке протагониста покоится телепортационный камушек, в любой ситуации, в любое время, почти отовсюду переправляющий всю партию в стопроцентную безопасность города. Разработчики пытаются сохранить хорошую мину, назначив смехотворную денежную мзду за обратный путь, возвращение в исходную точку прыжка. Боже, кто боится Вирджинии Вульф? За возможность спокойного отдыха, бесплатного лечения и подготовки к бою надо платить во сто крат больше! Злости на дизайнеров NWN в определенные моменты явно не хватает.

Орды врагов теперь пугают гораздо меньше, чем ежеутренняя необходимость одевания защитных спеллов: Mage Armor, Greater Stoneskin, Premonition, Mind Blank, Summon Creature, Summon Familiar, три молитвы на восток, пять на юг, десять минут под дождем. Мечты об автоматизирующем процесс скрипте начинают преследовать на манер паранойи.

Крен в сторону страха и отвращения выравнивается в последний момент. Да здравствуют, то есть пусть будут, высокоуровневые монстры, спасители геймплея Neverwinter Nights! Драконы, Balor, Balrog и прочие симпатяги, они потрясают почти эксклюзивным иммунитетом ко всем видам магии, а спелл-эрудиция боссов зачастую превосходит скромные героические возможности. Неужели настоящая магическая дуэль?

Похоже на то. Впервые в истории компьютерных РПГ противостоящие друг другу колдуны не просто обмениваются оплеухами сверхъестественного порядка и ждут, кто первый расплавится, но играют волшебными мускулами, используют весь спектр заклятий, включая контратакующие и защитные. Фантастика! И без того перспективный босс начинает партию призывом суккуба: summoning обламывается своевременной реализацией Dismissal. Краткий обмен унижениями вроде Greater Spell Breach или Greater Dispelling — и дуэлянты переходят к нападению. Специальная функция Counterspell рассчитана на энциклопедическое знание заклятий: вы вполне способны сорвать вражеское заклинание, попробовав одновременно реализовать аналогичный спелл. Feats, специальные умения 3-й редакции, предлагают магам воспользоваться прелестями Empower, Extend и Maximize Spell. Доработанные и усиленные любимые заклинания — в жизнь!

Идиллия заканчивается неожиданным образом: когда оба мага исчерпывают боевой потенциал, у одного из них оказывается в лапе струящийся лавой меч размером в полтора врага. Захватывающая до той поры схватка может быстро сойти на нет, если не принять срочных мер. Узкий дверной проем, и, гм, широкие вражеские крылья застревают — хоть что с ними делай. Опять скучно.

NWN реабилитируется лишь в одном особом месте, которое упоминалось чуть выше по течению мысли. Уголок, где нельзя отдохнуть, откуда невозможно сбежать, а в запасе один набор спеллов. Море адреналина. Океаны удовольствия. Не раскрывая деталей, лишь обмолвлюсь, что в финале оба архмага, наш и противолежащий, лихо бьются в ближнем бою: посох против в данном случае пары магических кинжалов. Великолепная картина, достойная всех мыслимых мучений с Neverwinter Nights. Битва Ахилла с Гектором, не меньше.

АКЕЛЛА И ПОСЛЕДСТВИЯ

BioWare ошиблась. Армия организующих многопользовательские кампании фриков и, тем паче, собственноручно лепящих новые игровые уровни искусников вовсе не так велика. Целевая аудитория — любители эпических мелодрам и сюжетных хитросплетений, ценители умного рассказа и неожиданного поворота судеб — вот они мы! Neverwinter Nights награждена удивительным сонмом чисто технологических достоинств — никто не посмеет их не заметить. Но однопользовательская кампания, эти пять модулей, изрядно страдают из-за излишней сюжетной простоты и уничижительной бедности диалогов. Почему сторимейкеры не поленились сделать отдельный вариант ВСЕХ игровых диалогов для персонажей с интеллектом меньше 9, а не наоборот? Важные сюжетные нити оказываются брошены, как Москва в 1812 году. Суб-квесты автономны, действия игрока, будь они позитивны или негативны, гарантированно не повлияют на финальную судьбу партии. О заключительной сцене говорить не буду, сами себя расстраивайте, пожалуйста.

Мнение об игре

Сотрудник сайта **PC IGN** (http://pc.ign.com) Тал Блевинс (Tal Blevins), которого мы так любим цитировать, представил собственный список придирок к "почти идеальной РПГ": "Во-первых, вы можете реально контролировать лишь одного героя! Никакой партии – разве что наемник, призванные монстры и familiar... Во-вторых, многопользовательская версия игры, на которую возложены столь большие надежды разработчиков, пока не способна предложить что-нибудь более оригинальное, чем совместное прохождение все той же кампании о пяти модулях и несколько небольших карт для онлайновых поединков".

NWN не выдерживает сравнения с великолепием рассказчика Baldur's Gate 2. Это смертоносный, заряженный бронебойным главный калибр, для которого не нашлось достойной цели: выстрелом убита стая из пяти сотен воробьев, но кому они нужны? Состряпанные на коленке любительские кампании для такого гиганта — расход топлива впустую. Пусть наймут Torment Team, что ли! Обидно. BioWare замечательным образом повторила опыт японцев, соорудивших во Вторую мировую два исполинских, чудовищных линкора, которые были в пух и прах разбомблены американцами еще до вступления в контакт с флотом союзников. Если не опомниться и не найти достойного применения бездушной оболочке Neverwinter Nights, она отправится на слоновье кладбище к остальным амбициозным титаникам. И игрой года ей не быть. Баста.

P.S. За бортом рецензии остались целые пласты разнообразной информации об NWN. Но главное внутреннее противоречие — конфликт интеллигентной красоты и, по-хорошему, бесцельности ее теперешнего существования — надеюсь, было доставлено адресату. Почти Достоевский, прости Господи.



Обычно диалоги предполагают три схемы развития событий: хороший, плохой и выход прочь.





SYBERIA

www.syberia.com

РЕЙТИНГИ

Сложность	высокая
Графика	4,9
Сюжет	4,5
Музыка	4,9
Звук	4,7
Управление	пиксель-хантинг

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,7

Syberia могла бы стать некинематографичным кино. Или очень хорошей "графической новеллой". Или бесхребетным литературным произведением. Вместо всего этого перед нами отличный квест, сюжет которого - не самая сильная составляющая всего произведения.

Тринадцатое июля две тысячи второго года, суббота. Именно с сего дня логотип издательства "На нашей совести Druuna" Microids, открывающий абсолютно любой квест, обречен нести для меня не меньший пафос, чем вступление от LucasArts, а то и заставка Twenty Century Fox. Что ж, волшебное выдвижение из грязи в киты индустрии все же стало реальностью.

НАЧАЛО ПРЕКРАСНОЙ ДРУЖБЫ

Маша АРИМАНОВА

Мощная рекламная поддержка (фанфары, выставки, раздающий автографы автор) возвела последнее предложение нашего франко-канадского абитуриента в степень самого ожидаемого квеста всего земшара и некоторых иных планет со времен третьей части похождений Габриэля Найта; разве что на этот раз шедевру отводилась роль не спасителя (спасать-то, собственно, уже особо нечего), но чуть ли не реаниматора жанра. Ровно пятнадцать минут назад Syberia побеждена (браться за перо через меньший промежуток времени уставом нашего издания категорически воспрещается. Весьма разумная мера предосторожности, если учесть, что оригинал этого текста, начертанный сразу после сползания вниз последнего титра, содержал в себе бессмертные строки "Бенуа Сокал (Benoit Sokal) — зайка и лапочка. Я его люблю" и многомного восклицательных знаков, сердечек и прочих не относящихся непосредственно к делу символов), и я заявляю жителям Земли: все это — чистейшей воды правда! Syberia — лучший квест после Gabriel Knight 3. Адвенчуры сначала спасены, а теперь и реанимированы, жанр ожидает незамедлительный расцвет и долгая счастливая жизнь на первых пяти позициях всех известных науке чартов...

Гм... Пожалуй, отведенный на остывание авторских мозгов срок следует увеличить. Даже вашей жизнелюбивой корреспондентке мерещится выше некоторое едва заметное преувеличение.

Разработчики
Бенуа Сокал и Microids Canada
Издатель
Microds www.microids.com

Системные требования
Windows 98/2K/XP, Pentium II 350 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.0, 16x CD-ROM, 800 Мбайт на жестком диске.

Дополнительная информация
1,2 Гбайт на жестком диске, необходимые для полной инсталляции, преображают игру в настоящий праздник.

СОЗДАТЕЛЬ

Но квест все равно очень хороший. Красивый, грамотный, запоминающийся, генерирующий то особое ощущение законченной нереальности происходящего, что удается создать только самым исключительным представителям данного вида (последним был, кажется, то ли Mystery of the Druids, то ли вообще In Cold Blood). Закрепляющий наше представление о Сокале, как о чистом Моби игрового дела, — успешно выдумывающем, исполняющем и аранжирующем собственные квесты феномене. В таких объектах, как орнитологический заповедник, совмещенный со зданием вокзала, или индустриальный комплекс имени серпа и молота, путем несложных операций преобразованный в гигантскую гармонику, конечно же, без труда опознается рука очень большого художника, да и кто кроме Бенуа способен набросать для своего квеста подобные альпийские луга, провести палеонтологические изыскания, спроектировать грандиозные инженерные ретро-конструкции и по шестереночке собрать расчудесные механические игрушки?

При этом над садами-лугами Syberia парят и щебечут птички десятка разновидностей, клыкастые герои ледникового периода смотрят на нас со всех стен и постаментов, гигантские строения и машины не умещаются на скриншотах, а игрушек напридумано столько, что одного заводного человечка подмастерьям из Microids Canada пришлось даже установить в главном меню — ни в одной локации свободного места просто не осталось. Одареннейший и крайне расточительный человек, этот Сокал.

Даже со скидкой на разрешение (800x600. Арт-персонал .EXE в глубоком ступоре) и антитрехмерные задники картинка получается феноменальная. Это в статике. Когда же дымящаяся улочка тихого европейского городка впервые начнет плавно уезжать мимо камеры... Мама! По-

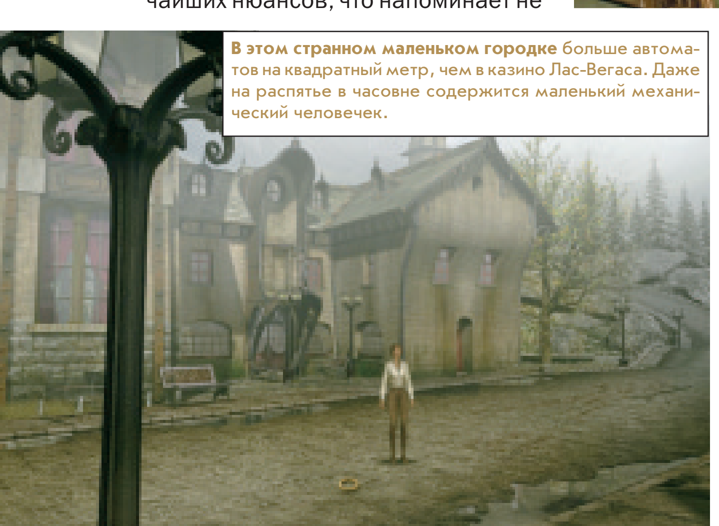
том будет еще много таких возмутительно роскошных панорам с бредущей по переднему плану крохотной фигуркой героини. С персонажами дружат и тени, и цветное освещение, но это все так, приятные глазу штришки. Что действительно здорово сделано, что доселе ни в одном квесте системы "полигон-бэкграунд" в нормальном виде не встречалось, так это богатейшая анимация героев и их беспрецедентная вписанность в видовую открытку. Прежде всего перемещения. Кейт Уокер, главгероиня, спускается ли она по лесенке, переходит ли с бега на шаг или резко поворачивается вслед за неожиданным щелчком курсора, проделывает все настолько естественно, с таким количеством тончайших нюансов, что напоминает не



Кейти Уокер. Просто-напросто самый симпатичный заглавный характер за всю историю КИ.



Гостиничная комната прямиком из Gabriel Knight 3. Впрочем, кто их отличит, гостиничные комнаты...



В этом странном маленьком городке больше автоматов на квадратный метр, чем в казино Лас-Вегаса. Даже на распятье в часовне содержится маленький механический человечек.



А мне-то казалось, что в "Джазе и Фаусте" были хорошо нарисованы мосты!



В мрачном посттоталитарном граде Сокал явно крадется по территории In Cold Blood. С большим графическим преимуществом, но с явной адреналиновой недостачей. Уснувших зрителей не разбудят даже отдаленные динамитные взрывы.

полигональное чучело из вашей любимой action/adventure, а скорее нарисованную от руки звезду Prince of Persia. Между повадками автоматов и телодвижениями людей в Syberia лежит бескрайняя пропасть; при этом дети качественного motion capture восседают на стульях, а не висят в воздухе; стоят за конторками и стойками бара, а не торчат из них; передают и даже изящно перебрасывают друг другу видимые невооруженным глазом предметы, а не обмениваются воздухом, как это делали герои Casanova, Mystery of the Druids, In Cold Blood и прочих игр, считавшихся образчиками приличной графики и анимации среди псевдотрехмерных квестов.

Браво! Хлоп-хлоп — мои аплодисменты. Почему никто не мог зарядить раньше хотя бы такую же техническую часть — решительно непонятно.

УЧАСТЬ ВОРАЛЬБЕРГОВ

Крепкий, профессиональный сценарий Катерины Пейро (Catherine Peyrot) адаптирован Сокалом к квестовым нуждам. Для сей цели применен такой одиозный предмет первой необходимости, как самый обыкновенный мобильный телефон. Через его мембрану в ирреальность квеста (в котором следует запускать на орбиту советского космонавта, искать мамонтов и приделывать ноги болтливому автомату) вторгается вполне настоящая жизнь — со всеми бытовыми неурядицами, большими и несбыточными планами, служебными неприятностями. Прием используется с самыми разными целями. Иногда — чтобы расколоть изолированность Кейт, живым общением вывести неприятный осадок десятков пустынных локаций. Временами — чтобы сбить излишнюю драматичность игрового момента. Но бывает — и для того, чтобы житейскими дрязгами как можно выгоднее оттенить несбыточную красоту квеста.

Ниточка, связывающая героиню с ее знакомыми, ареалом обитания, адвокатским прошлым, становится все тоньше и тоньше по мере того, как Кейт проникает в хитрый мир Syberia (чья фантастичность вначале едва заметна, а под конец чудовищно гипертрофирована), пока не обрывается вовсе. Отчуждение Уокер заставляет вспомнить слова из "Талантливого мистера Рипли": "Америка, как в тумане. Нью-Йорк, как в тумане." Но события оставленной позади "земной" жизни героини оказываются забавно параллельными происходящему в квесте. Трагическому моменту вторит крупный разговор с боссом, лирическому — воркование с женихом, комическому — обмен анекдотами с коллегой или доброй мамой. Вот и думай после этого, квест ли для Microids является метафорой жизненного пути американского адвоката или же дело обстоит как раз наоборот!

Кроме того, телефонные разговоры являются для милой Кейти единственным средством самовыражения. В отличие от всех остальных персонажей квестов, она не склонна к внутреннему монологу, рефлексии, за всю игру ни разу не обращается к зрителям, а в диалогах со второстепенными героями Syberia, на звание живых людей никак не претендующими (главным образом потому, что половина из них — страдающие боязнью коррозии автоматы), придерживается сухого стиля и профессионально корректной формы, так что иначе, чем в беспроволочных беседах, немалую (и страшно интересную) эволюцию ее характера не проследить. Все это, вкупе с некоторой неорганизованностью внешних линий, позволяет мне заключить, что для мужской части нашей аудитории Кейт Уокер наделена всей привлекательностью банальной гладильной доски, и обвинения в ее "непрописанности" и "непроработанности" на головы автора, сценариста и сотрудников Microids Canada не замедлят посыпаться.

В целом же история Syberia — вполне добротное сентиментальное путешествие без единого по-настоящему отрицательного персонажа; патологически беззлобная, добродушная версия готического романа с тайнами семейных склепов, потерянными братьями, исполнением "Очей черных" забытыми оперными певицами и прочими ходами мыловаренной промышленности. Встречаются пронзительно трогательные моменты. Но вот какой бы то ни было саспенс отсутствует как класс. В самом деле, не считать же за элементы триллера Смертельную Схватку с красноголовыми кукушками или выпытывание Страшной Тайны амерзонской винной ягоды у местной профессуры!

Русская тема тоже хороша. Кисти Сокала принадлежит просто эпическое полотно небывалой художественной мощи "Туземец крайней Сибири, страдающий под пятой тоталитарного советского режима", выглядящее следующим образом: некий эскимос в национальном облачении тянется к огромной бутылке водки, не выпуская из судорожно стиснутых зубов "беломорину".

БИТВА ПОЛУШАРИЙ

Антикинематографичная сюжетная линия Syberia провисает целыми часами, и отдельным индивидуумам, ничегошеньки не понимающим в квестах, игра может даже показаться скучноватой. Глупые вы мои. Да разве в остросюжетности вопрос! Мосье Сокал совершенно неожиданно проявил себя как мастер по головоломной части — мастер высочайшего класса по самому настоящему гамбургскому счету. Его задачки лишены недостатков. Конструирование головоломок сродни нейрохирургии... У Бенуа все так просто... и так хорошо! Он всего лишь берет скальпель и делает надрез на нашей мозговой ткани единственно возможным способом.

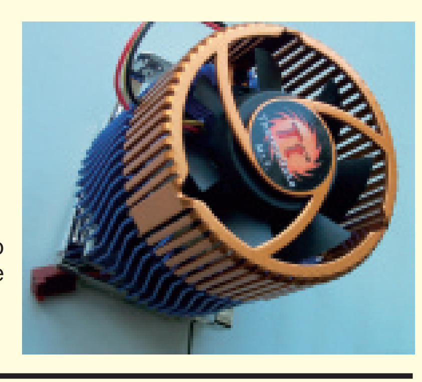
Логичность? — Стопудовая! Пиксель-хантинг? — Самый изысканный и утонченный по ту и эту стороны Атлантики. Оказывается, культурный пиксель-хантинг способен доставлять то еще удовольствие. Встроенным головоломкам? — Нет! Отдаленно напоминающим встроенные головоломки отменным квестовым задачкам? — Сколько угодно "да"! Знаете, что? Все без исключения квестовые действия до того хороши, что мне жалко выдать вам одно из них хотя бы в качестве примера. Пусть у каждого из нас будет своя Syberia — Syberia, рожденная бессонными ночами изнурительного пяти-шестисуточного мозгового марафона, в схватках с комплексными, всегда использующими крайне неожиданный завершающий элемент задачами, — хрупкая и хрустальная, не переносящая постороннего вмешательства. Собирать в лукошко соловьи мнения по западным веб-сайтам мне было физически неприятно.

Думается, тайна гипнотического действия Syberia (того, что заставляет нас запоем, как приключенческий роман, читать финальные титры, долго и внимательно смотреть во вновь появившееся стартовое меню и аплодировать пустому экрану) заключена еще и в замечательной скорости и отлаженности всех технических процессов. Чего греха таить, современные адвенчуры не часто балуют нас таким пригнанным, смазанным, не допускающим не единого сбоя за пятьдесят шесть часов непрерывной работы механизмом. Неужели и тут повинен один Сокал? EXE

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ДРАКОНЫ И ВУЛКАНЫ



Дмитрий ЛАПТЕВ

Фирменные процессорные кулеры раскрашены во все цвета радуги, имеют высокохудожественные формы и громкие имена. Это хорошо.

Стр. 110

ТЕСТИРОВАНИЕ | ИГРОВЫЕ КОНТРОЛЛЕРЫ

БЕЛКИН И ДЕТИ



Алексей КАРДО

В Mortal Kombat приятнее играть с геймпадом. В “Ил-2”, как ни странно, с джойстиком. TOCA Touring Car лучше всего раскрывается, если на столе стоит руль с 7-ступенчатой КПП, а под ногами находятся мощные педали. А чем лучше всего играть в Counter-Strike? Мышкой? Разумеется. И еще клавиатурой, не так ли? А вот и нет!

Стр. 115

ТЕСТИРОВАНИЕ | ЖК-МОНИТОРЫ

LCD SEE



Дмитрий ЛАПТЕВ

“Пройдет еще совсем немного времени, и жидкокристаллические матрицы окончательно вытеснят старую добрую электронно-лучевую трубку”, — примерно такой мыслью заканчивается большинство обзоров ЖК-мониторов, с тех пор как эти самые мониторы перестали служить исключительно выставочно-представительским целям.

Стр. 117

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

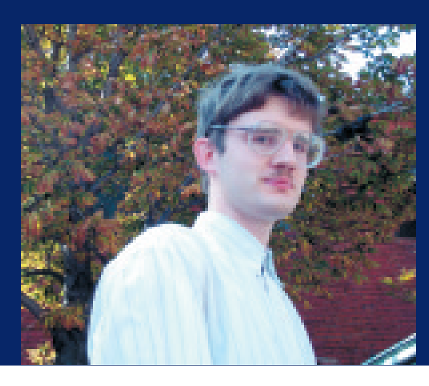
В СВЯЗИ С…



Дмитрий ЛАПТЕВ

…наступило время вспомнить, что представляет собою новое старое семейство скоростных протоколов. И заодно взглянуть на достойные внимания модемы, выпущенные за отчетный период.

Стр. 124



ДРАКОНЫ И ВУЛКАНЫ

Дмитрий ЛАПТЕВ

Фирменные процессорные кулеры раскрашены во все цвета радуги, имеют высокохудожественные формы и громкие имена. Это хорошо. Нас же будут интересовать в первую очередь два показателя — температура процессора, охлаждаемого тем или иным ребристым чудом, и шум... Или шум и температура. Для кого что важнее.

Для обещанной в позапрошлом номере практической домашней работы с кулерами были отобраны самые распространенные модели под конструктив SocketA. Выбор AMD-платформы объясняется тем, что процессоры Athlon XP остаются пока самыми "термопроблемными". Охлаждение же Pentium 4, напротив, продумано куда тоньше и лучше (начиная с вопросов крепления и заканчивая тем, что коробочная поставка P4 уже содержит приличные кулеры).

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Объектом охлаждения являлся процессор AMD Athlon XP 1600+ на материнской плате ABIT KT7A. Измерения велись с помощью "подпроцессорного" термодатчика, встроенного в эту плату и предварительно протестированного на достоверность внешним термометром. Нагрев фиксировался в среде Windows XP Professional в пассивном состоянии и под 100-процентной нагрузкой, для имитации которой запускалась программа CPUBurn (http://termos.ixbt.com/files/cpuburn4.zip). Корпус во время испытаний был открыт, дабы исключить влияние прочих компонентов на температуру процессора, а температура воздуха на входе испытуемых вентиляторов поддерживалась на уровне 26 градусов. Во всех случаях использовалась термопаста "Алсил-3" (даже тогда, когда кулер имел собственную "термонашлепку"; применение вместо нее приличной термопасты оказывалось оправданным и давало выигрыш в 1-3 градуса).

Шум, производимый кулерами, регистрировался с помощью микрофона, подключенного к звуковой карте Sound Blaster Audigy и установленного перед подопытным на расстоянии 3 см. Для оценки использовалась программа Sound Card Analyzer, позволяющая не только измерять среднюю мощность шума во всем частотном диапазоне, но и анализировать спектр. Последнее важно, поскольку звуки разной частоты при одинаковой громкости на слух воспринимаются по-разному. Субъективно громче звучит шум из середины слышимого диапазона, высокочастотный "писк" и особенно резко выдающиеся из фонового шума всплески. Низкочастотные колебания до определенной мощности (не заставляющие вибрировать материнскую плату и корпус — а бывает и такое!) жить мешают в меньшей степени. В таблице результатов приведен относительный уровень шума. За точку отсчета был принят уровень шума работающего компьютера с остановленным процессорным кулером (не волнуйтесь, процессор в этот опасный момент теста даже не перегрелся). Поскольку в акустике общепринята логарифмическая шкала, разница в уровне шума даже на пару децибел легко различима на слух. В нашем тесте разница между самым тихим и самым голосистым кулером уместилась в 12 дБ, причем самый тихий субъективно едва выделялся на уровне фонового шума, самый же громкий — оглушительно ревел.

Разумеется, наш способ исследования шума сильно отличается от лабораторных методов. Но на практике абсолютное значение шума, создаваемого вентилятором в гордом одиночестве, не столь важно (на коробке любого фирменного кулера печатаются данные таких замеров, жаль только, что не озвучиваются условия или стандарт, в соответствии с которым проводились испытания, поэтому сравнивать между собой кулеры разных производителей по этому показателю некорректно). Важнее определить, насколько шумнее становится с ним среднестатистический тихий системный блок. В нашем корпусе формата Middle-Tower основной фоновый шум создавал кулер в блоке питания, остальные вентиляторы (на северном мосту чипсета и видеокарте) добавляли суммарно меньше 1 дБ.

THERMALTAKE CHROME ORB

Оценка: 3,1

Старина Chrome Orb попал в этот обзор в первую очередь с той целью, чтобы оттенить более свежие модели из линейки Thermaltake и продемонстрировать имевший место технический прогресс. Между тем сам Chrome Orb все еще активно продается и в оригинале стоит приличных денег.



Thermaltake Chrome Orb.

В описании кулера ничего не сказано о максимально допустимой частоте процессора, но нет сомнений, что младшие модели Athlon XP им охладить худо-бедно можно. Ну а в нашем тесте он отработал наравне с вдвое более дешевым "безымянным" (см. в итоговой таблице слово "noname") кулером. Не самым удобным оказался крепеж, голыми руками с ним справиться сложно (особенно когда дело доходит до снятия кулера), а выемки под отвертку, увы, не предусмотрено. Основной же недостаток конструкции проявляется при установке Chrome Orb на материнские платы с высокими конденсаторами, напаянными поблизости от процессорного разъема, — ребристый алюминиевый цилиндр кулера (70 мм в диаметре) "начинается" прямо в нескольких миллиметрах от подошвы. Учитывая, что размер запретной зоны для поверхностного монтажа вокруг разъема SocketA равен 80x60 см, проблемы с установкой весьма вероятны. В частности, на нашей KT7A пришлось слегка отогнуть мешавшие монтажу кулера "электролиты". Chrome Orb оказался единственным нарушителем конвенции, все остальные, даже куда более массивные конструкции, устанавливались без нареканий.

Шум этого кулера оказался на среднем уровне (не украшает картину только пик, отчетливо слышный на частоте 1000 Гц). Хуже обстоит дело с вибрациями — они попросту оказались максимальными по сравнению с тем, что показывали остальные участники тестирования, и в дешевых корпусах неизбежно будут источником посторонних призвуков. Обнаруженная в советах бывалых рекомендация подкладывать под винты, крепящие вентилятор к радиатору, резинки, помогла мало...

THERMALTAKE DRAGON ORB 1 A1134/A1137

Оценка: 3,9/3,1

"Драконовый орб" обладает как минимум тремя очевидными плюсами по сравнению с "Орбом хромированным".

Во-первых, вентилятор не теснится в ограниченном пространстве цилиндра-радиатора. Для него сделан отдельный защитный кожух с тонкими стенками, благодаря чему конструкторам удалось увеличить длину лопастей, что заметно повысило эффективность охлаждения.

Несмотря на то что диаметр "турбины" оставлен прежним, высокая по-



Thermaltake Dragon Orb 1 A1134/A1137.

дошва поднимает цилиндр над платой на недосягаемую для конденсаторов высоту.

Крепеж использует все шесть выступов разъема SocketA, что обязано снизить риск падения столь массивного и увесистого кулера, каким является любой из Dragon Orb'ов.

Младший представитель семейства (A1134) отличается от A1137 исключительно частотой вращения вентилятора. И хотя высокоскоростная модель охладила наш чип наилучшим образом, шум от нее совершенно несовместим с жизнью — по крайней мере в домашних условиях иметь такой "компрессор" я бы никому не пожелал.

Да что там старшая модель! Уровень шума у A1134, хоть и существенно ниже, но тоже великоват для всего лишь 4900-оборотного вентилятора — иные быстроходные конкуренты потише будут...

THERMALTAKE DRAGON ORB 3 A1132/A1135

Оценка: 4,5/3,7

Не такая уж большая прибавка к стоимости предыдущих алюминиевых Orb'ов за художественно оформленный кусок меди весом около 750 г! Помериться весом с Orb 3 может лишь мастодонт Volcano 7+ от того же производителя, остальные кулеры, как минимум, в 1,5-2 раза легче. Были даже опасения за состояние крепежа на материнской плате, но на практике они, к счастью, не подтвердились.



Thermaltake Dragon Orb 3 A1132/A1135.

Материал радиатора — единственное отличие Orb 1 и 3, поэтому все прочие соображения относительно Orb 1 распространяются и на эту парочку. Медь обладает гораздо лучшей теплопроводностью по сравнению с алюминием, что наглядно подтверждается результатами испытаний. Младшую версию Orb 3 (A1132) смело можно порекомендовать людям, стремящимся к хорошему охлаждению, но не слишком требовательным к уровню шума. Старшая же модель (A1135) пригодится только нетерпеливым покупателям горячих Athlon XP с рейтингом 2000+ и выше, не дождавшимся перевода их на 0,13-микронный техпроцесс. Но и в этом случае постоянно слушать завывания крыльчатки совершенно ни к чему — к счастью, в продаже встречаются такие же Orb'ы с регулятором напряжения питания. Последний может управляться либо вручную, либо быть завязанным на термодатчик (обязательно прикрепленный к радиатору кулера, регулирование на основе температуры в системном блоке не выдерживает никакой критики!). Суть регулирования — снизить обороты вентилятора, когда нагрузка на процессор невелика. (Ниже мы рассмотрим разные варианты управления на примере кулеров Volcano 7+ и ElanVital; регулятор несложно сделать и самостоятельно, но это отдельная тема.)



THERMALTAKE VOLCANO 5

Оценка: 4,6

Незатейливая в сравнении с Orb'ами конструкция на деле проявила себя очень неплохо, по сумме показателей оказавшись где-то между скоростной и обычной версиями Dragon Orb 1. Отличный результат, особенно если учесть разницу в ценах.



Thermaltake Volcano 5.

Не красит этот замечательный аппарат лишь очень тугой "однозубый" крепеж (хотя установка-снятие аварий и не повлекли). Шум — на среднем уровне, аналогичный младшим Orb'ам, хотя спектр неровный: один пик на 600 Гц хорошо прослушивается, второй (1200 Гц) заметен на графике. Тем не менее этот кулер можно признать лучшей покупкой для тех, кому нужен максимально дешевый, но фирменный охладитель.

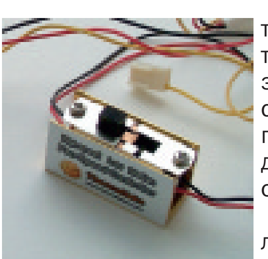


THERMALTAKE VOLCANO 7+

Оценка: 4,8
(без учета "особенностей" крепежа)

Что и говорить, аппарат с самым большим вентилятором, массивным медным основанием и оребрением, сделанным по особой технологии "Tiny Fin", увеличивающей площадь теплоотводящей поверхности, просто обязан был показать выдающиеся результаты. Дополнительно подогревают интерес наличие трехпозиционного тумблера для выбора скорости вращения и редкая способность этого кулера охлаждать как Athlon, так и Pentium 4.

Последняя, увы, и помешала кулеру проявить себя во всем блеске. Дело в том, что для установки крепежа для разных типов процессоров кулер сделан разборным: отдельно медный радиатор и алюминиевый кожух с вентилятором (логичнее, конечно, было сделать разборной саму крепежную скобу, но инженеры Thermaltake решили иначе). Конструкция соединяется винтиками, они-то и ограничивают подвижность крепежной скобы. Причину такого просчета можно выяснить, заглянув в инструкцию к кулеру (прилагаются две — на китайском и английском языках). На рисунках изображен кулер с узкой крепежной скобой, использующей только два ушка на разъеме. Справедливо усомнившись в надежности такого крепления, термалтэйковцы приложили полноценную "шестидырочную" скобу, но не проверили, как она встанет взамен прежней. Вовремя не проникнувшись этой конструктивной особенностью, есть риск отломать ушки у процессорного гнезда (и жалобы такие, что характерно, уже есть) или расколоть сам процессор, поставив кулер с перекосом.



В нашем случае, к счастью, обошлось без жертв. Но первая попытка установки продемонстрировала просто никудышные результаты в температурных тестах — кулер проиграл даже самому дешевому конкуренту. А это явный признак плохого контакта чипа с радиатором (радиатор, кстати, отполирован до состояния зеркального блеска). Переустановленный кулер (пришлось подогнуть крепеж по месту) показал цифры, украсившие итоговую таблицу. Уффф... не зря старался.

Переключатель скоростей оказался очень кстати, поскольку на максимуме шум вентилятора натурально перекрывает разговор. И напротив, на минимальной скорости его практически не слышно. Здорово!

Резюме: очень дорогой кулер с непродуманным крепежом и самым широким рабочим диапазоном температур и процессоров.

Thermaltake Volcano 7+.

TITAN MAJESTY TTC-MS2AB

Оценка: 4,3

Фирма Titan ничуть не отстает от Thermaltake в части использования оригинальных конструкций для радиаторов. Серия Majesty — это турбинные кулеры, положенные "на бок". Воздушный поток они создают, судя по паспортным данным, меньшей интенсивности (нежели Orb'ы), а значит — и шуметь должны слабее. Логично также предположить, что следствием будет сравнительно небольшое охлаждение процессора.



Titan Majesty TTC-MS2AB.

Но горизонтальное расположение приводит к неожиданным результатам по сравнению с классическим вертикальным. Эффективность такого кулера напрямую зависит от его положения в корпусе после установки на конкретную материнскую плату. Если кулер встанет параллельно блоку питания (а на задней стенке корпуса "случайно" окажется еще и приличная вытяжка), он будет работать в режиме, предусмотренном разработчиками. Если же процессорный разъем на плате (как у нашей ABIT KT7A) развернут на 90 градусов, вентилятор кулера фактически упрется в нижнюю стенку блока питания, и тут... возможны варианты.

В самом распространенном случае, когда блок питания имеет 60-миллиметровый вентилятор в задней стенке, вытягивающий воздух из компьютера, ничего хорошего не выйдет — кулеру просто не хватит воздуха, отчего работать он будет вполсилы. Зато активно мною рекламируемый блок питания с вдувающим 80-миллиметровым вентилятором, прикрученным к нижней стенке БП (как раз напротив процессора), играючи приближает оба титановых Majesty-кулера к лидерам. Именно для компьютеров такой компоновки и оправдана покупка Majesty, для прочих есть куда лучшие кандидаты.

И последнее. TTC-MS2AB никак нельзя назвать бесшумным — децибелы все же высоковаты, а отчетливые пики прослушиваются на 600 и 1100 Гц.

TITAN MAJESTY TTC-MT1AB-5

Оценка: 4,4

Этот кулер отличается от предыдущего меньшими размерами и двумя вентиляторами: один вдувает, второй — выкачивает воздух из "турбины". Кажется, что может быть шумнее конструкции с двумя маленькими вентиляторами, работающими на высоких оборотах (общий и оправданный вектор развития кулеров — переход на большие низкооборотные вентиляторы)? Но нет, эта модель субъективно звучит приятнее и тише своего Majesty-коллеги. Шум смещен в об-


Titan Majesty TTC-MT1AB-5.


Titan TTC-D7TB.

ласть низких частот, небольшой пик на 6400 Гц картины не портит. Правда, охлаждает он не лучше предыдущего кулера (сказываются меньшие размеры), стоит же закономерно дороже. Дополнительным плюсом усложненной конструкции можно назвать надежность — даже если один из вентиляторов откажет, второй обеспечит приемлемое остывание ЦП.

У всех современных кулеров серии Majesty (а серия эта весьма старая) одинаковый и очень удобный крепеж, но сила прижима радиатора к чипу невелика. Недостаточное давление проявилось, когда вместо эталонного "Алсила" радиатор был намазан серебряной пастой TTG-S104 (около 10% оксида серебра; шприцы с ней прилагаются ко всем кулерам Titan). Эта паста более густая, а потому усилия пружины не хватало, чтобы расплющить ее слой. Пришлось заниматься притиркой вручную, после чего температурные тесты показали результаты, примерно равные "алсиловым". Выходит, присутствие драгметалла не гарантирует автоматического преимущества?..

TITAN TTC-D7TB

Оценка: 3,2

Классический кулер — вентилятор-на-радиаторе. Радиатор, правда, непростой, расширяющийся в верхней части, а кулер варварским образом это расширение игнорирует. Он, напротив, сделан низкопрофильным и на первый взгляд доверия не внушает.

Вот и в тестах D7TB проиграл своему ближайшему конкуренту Thermaltake Volcano 5 (если посмотреть на колонку цен) по всем параметрам, оставив нас в недоумении: в чем же состоял замысел конструкторов, разработавших этот кулер?..

В этой связи хочется вспомнить D5TB — исключительно удачный кулер, за что надо благодарить полноразмерный 80-миллиметровый вентилятор на радиаторе аналогичного профиля. В этом тесте он участвовал, но прежде проработал некоторое время в тестовом компьютере, вызвав исключительно положительные эмоции. В первую очередь способностью охлаждать на уровне кулеров Majesty и на пару-тройку децибел меньшей шумностью.

Резюме: архаичное крепление, использующее только пару выступов разъема, не красит всю серию TTC-DxTB.

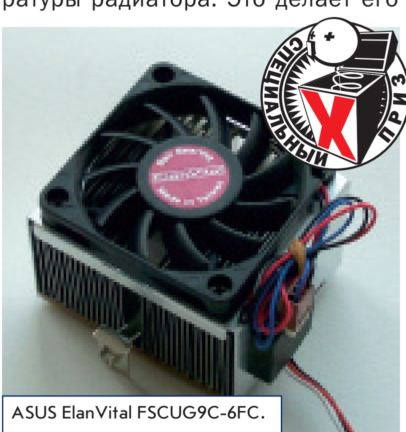


ASUS ELANVITAL FSCUG9C-6FC

Оценка: 4,5

Имя ASUS незаслуженно редко упоминается в тестах кулеров, между тем в продаже встречаются несколько моделей от этого брэнда.

Нельзя сказать, что они поражают своими техническими характеристиками (кои просто не указаны ни на упаковке, ни на официальных сайтах), но доставшийся нам кулер с труднопроизносимой маркировкой продолжает традиции ASUS Smart Fan'a и имеет собственный термодатчик, управляющий оборотами вентилятора в зависимости от температуры радиатора. Это делает его очень тихим в задачах, слабо напрягающих процессор, но только при условии, что в корпусе держится пристойная температура (до 35 градусов), в противном случае он постоянно работает на высоких оборотах. В таблице приведен шум в спокойном состоянии и под полной нагрузкой в CPUBurn.



ASUS ElanVital FSCUG9C-6FC.

Внешне кулер не произвел впечатления: медная основа (позеленевшая от сырости из-за картонной упаковки), приваренная к ней алюминиевая гармошка-конвектор, низкоформатный радиатор... Охлаждение, однако, обеспечивается неплохое, поэтому асусовский кулер можно рекомендовать владельцам не самых горячих CPU, желающих обзавестись готовым интеллектуальным кулером.

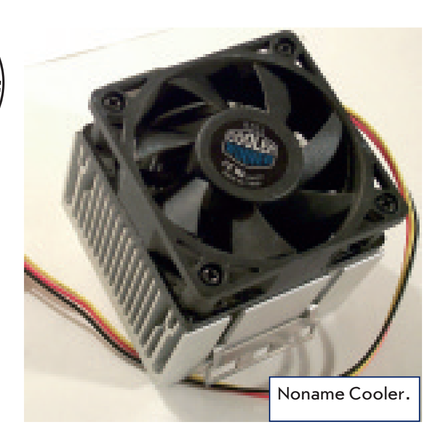
NONAME COOLER

Оценка: 4

Безымянный кулер был взят в первом попавшемся компьютерном салоне по принципу "что у вас есть под Athlon XP 1600+ — подешевле и желательно не слишком шумное?". Запросу удовлетворила коробочка синего цвета с надписью "Only for AMD. Ball-bearing".

Тесты на долговечность не устраивались, поэтому сколько проживет эта модель — сказать, право, не берусь. Да и не важно это — живучесть отдельно взятого представителя бесконечно разнообразного noname-класса ничего не доказывает. Прочие характеристики есть в таблице — как видите, вполне себе средний уровень.

Ремарки достоин только остававшийся до сих пор без внимания параметр ball- (или sleeve) bearing — то есть тип подшипника. Все участвовавшие в испытаниях кулеры имели вентиляторы с шарикоподшипниками (ball-bearing), но это не значит, что подшипники трения ушли в прошлое. Например, фирма Titan выпускает


Noname Cooler.

	Chrome Orb	Dragon Orb 1 A1134	Dragon Orb 1 A1137	Dragon Orb 3 A1132	Dragon Orb 3 A1135	Volcano 5	Volcano 7+	Majesty TTC-MS2AB	Majesty TTC-MT1AB-5	Titan TTC-D7TB	ElanVital FSCUG9C-6FC	Noname
Цена, $	12	15	18	20	22	11	31	15	18	12	17	6
Температура в "покое", град. С	45	43	41	40	39	40	45 / 41 / 38	42	42	44	42	44
Температура в CPUburn, град. С	58	52	47	49	45	48	55 / 47 / 44	50	49	54	52	58
Шум (относительный уровень), dB	11	14	20	14	20	13	8/15/22	14	13	15	10-15	13
Шум (паспортные данные), dBA	29	31	37	31	37	31	24/35/47	28	26,4	32	25-37	н. д.
Скорость вращения вентилятора, об/мин	5500	4900	7000	4900	7000	4550	3000/4800/6000	4000	5500	4800	н. д.	5000
Воздушный поток, CFM	25,45	32	38	32	38	32	до 49	22,15	12,40 x 2	20,67	н. д.	н. д.
Размер вентилятора (длина x ширина x высота), мм	50x50x25	60x60x25	60x60x25	60x60x25	60x60x25	60x60x25	70x70x25	60x60x25	50x50x15 (2)	60x60x10	60x60x10	60x60x20
Размер кулера в сборе (длина x ширина x высота), мм	диаметр 69 мм x высота 46 мм	диаметр 69 x высота 79	диаметр 69 x высота 79	диаметр 69 x высота 79	диаметр 69 x высота 79	80x60x65	70x70x65	69x55x69	59x58x58	80x63x50	66x59x55	60x60x70

точно такие же модели кулеров (без буквы "B" в маркировке и с чуть более низкой ценой) с подшипником трения. Есть люди, намеренно разыскивающие именно sleeve-bearing-кулеры, записывая им в плюсы меньшую шумность. Увы, это преимущество на практике не ощутимо, подшипник трения действительно поначалу шумит меньше, зато очень скоро закономерно разбалтывается (причем, если вентилятор имеет даже минимальный дисбаланс, этот процесс может занять меньше недели) и звучит ничуть не слабее, требуя для бесшумной работы регулярной смазки. Напротив, хорошие шарикоподшипники не обращают на себя внимания очень долго, к тому же слышимый шум абсолютного большинства современных кулеров имеет не механическую, а аэродинамическую природу: попросту говоря, создается потоком воздуха, обдувающим радиатор.

АЛЬТЕРНАТИВА

Как видите, ни одного кулера (по крайней мере для Athlon XP), о котором можно было бы сказать, что "дальше стремиться некуда" и которому можно было бы присвоить "Наш выбор" без всяких оговорок, в тесте не оказалось. С другой стороны, откровенно провальных моделей тоже мало. Совместить высокую эффективность с бесшумностью, оставаясь в рамках воздушного охлаждения, сложно. Попробуем пойти дальше?

А дальше значатся полупроводниковые модули Пельтье, ватерблоки и испарительное охлаждение. Последнее суть обыкновенный (обычно компрессорный) холодильник, приспособленный для охлаждения компьютера. Спроектировать такую систему или даже заказать готовую вполне реально, но стоить она будет не дешевле среднего бытового холодильника (точнее — много дороже, в силу штучности). Вы готовы к таким тратам? Компрессор ко во всему прочему тоже гудит.

Водяное охлаждение потребует затрат в пределах $100, что не так уж и обременительно для поклонников тишины. Да только она, тишина, вновь не гарантирована — водяной насос (помпа), вентилятор, обдувающий радиатор с теплоносителем, могут создавать шум, не уступающий иным воздушным системам. Если причина потенциального перехода на "мокрое" охлаждение не в низком шуме, а лучшем охлаждении процессора с прицелом на его нещадный разгон, то и в этом случае путь не усыпан розами. Как показывает практика, лучшие кулеры обеспечивают сравнимое с существующими компьютерными жидкостными системами охлаждение. Разумеется, важную роль играет конкретное воплощение водяного охлаждения в железе. Если тема будет оставаться актуальной, возможно, мы вернемся к этому вопросу и посредством испытания выберем лучшую жидкостную систему. К сожалению, другой замены кулерам пока просто нет.

Потому что полупроводниковые холодильники (модули Пельтье) — компактные, дешевые (до $20) и по всем параметрам подходящие для использования в компьютерах — не предназначены для замены собою вентиляторов. Они сами нуждаются в охлаждении! Причем, поставив Пельтье-пластинку на процессор, сверху на нее приходится крепить вентилятор вдвое большей мощности против прежнего, иначе есть риск получить обратный эффект. Дело в том, что такой модуль не только охлаждается с одной стороны, но и очень сильно нагревается с обратной (разница между поверхностями в пределе достигает 70 градусов!). Отсюда лишние калории тепловой энергии в корпусе, возможность перегреть винчестер с видеокартой и общее падение эффективности воздушного охлаждения (ведь воздух становится нагретым до бОльших температур и хуже охлаждает радиаторы). Отказавший вентилятор мгновенно приведет к поджариванию процессора, и даже славный своей термозащитой Pentium 4 едва ли выживет. Пострадает и материнская плата. Испортившийся модуль из мощного теплового насоса превратится в изолятор и тоже неизбежно спалит процессор...

Словом, если уж решено связываться с полупроводниковым охлаждением (только ради лучших перспектив разгона CPU или GPU), нужно хорошо продумать инфраструктуру. В идеале горячий воздух должен выводиться с помощью воздуховодов из системного блока, а мощный вентилятор должен иметь контроль частоты вращения и термодатчик с возможностью немедленного отключения компьютера в случае выхода из строя компонентов системы охлаждения.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность фирмам **IP Labs** (тел.: 728-4101; Интернет: www.iplabs.ru) и **Flash Computers** (тел.: 799-5413; Интернет: www.flash-com.ru), любезно предоставившим кулеры для тестирования.

БЕЛКИН И ДЕТИ

Алексей КАРДО

В Mortal Kombat приятнее играть с геймпадом. В "Ил-2", как ни странно, с джойстиком. TOCA Touring Car лучше всего раскрывается, если на столе стоит руль с 7-ступенчатой КПП, а под ногами находятся мощные педали. А чем лучше всего играть в Counter-Strike? Мышкой? Разумеется. И еще клавиатурой, не так ли? А вот и нет!

Игровая продукция американской фирмы Belkin Components (www.belkin.com) в России известна мало — в отличие от ее же "серьезных" коммуникационных устройств и различных аксессуаров для ноутбуков, пользующихся неплохим спросом. В то же время на Западе джойстики и геймпады Nostromo ("игровая" торговая марка Belkin) продаются очень широко, а одна из последних новинок фирмы, предназначенная для FPS-игроков и названная Nostromo n50 SpeedPad, сотворила едва ли не сенсацию: экзальтированные отклики прессы, самые добрые слова от профессиональных игроков... Как удалось компании, чьей основной продукцией всегда были вовсе не игровые манипуляторы, разом "сделать" таких грандов, как Guillemot/Thrustmaster, Logitech и Microsoft, играя на их же поле?

Не скроем, нам и самим ужасно не терпелось поскорее проверить SpeedPad в действии. Однако начнем мы все же с рассказа о другой новинке — Nostromo n30 GameMouse, предназначенной как раз для работы в паре с n50 SpeedPad...



Nostromo n30 GameMouse.

NOSTROMO N30 GAMEMOUSE

Цена	$50 (1600 рублей)
Тип	шариковая
Подключение	USB
Количество кнопок	3 + колесо
Обратная связь	есть

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4

Извлеченное из коробки черно-серебристое устройство мигом развеяло все сомнения в своей оригинальности: таких мышей мы еще не видели, факт. Короткий, но широкий и очень высокий корпус, выдвинутое вперед колесико, необычная серебристая "подставка" в задней части, чудной "плавник", прикрепленный сбоку и снабженный третьей клавишей (автоматически перечеркивающей все надежды на использование левой руки)... Что ж, придется привыкать. Но, быть может, это оправдано?

В действительности каждая деталь этой спецмыши проработана на предмет эффективного использования в КИ. Крупный корпус с высоко посаженными кнопками оказался весьма удобен при интенсивной игре, когда мышку приходится быстро перемещать в очень широких пределах. Большое рифленое колесо тоже удобно, особенно в движении. Хорошо и то, что оно немного выдвинуто вперед относительно корпуса, поэтому "за раз" его можно провернуть на бОльший угол, чем на обычной мышке.

Особая забота — о большом пальце. Во-первых, его всегда немного поддерживает "платформа" в нижней части мыши, не позволяя касаться поверхности коврика и, следовательно, создавать дополнительное сопротивление движению. "Досталось" и боковой кнопке. В стремлении исключить случайные нажатия инженеры Belkin поместили ее чуть ли не выше самой мыши — на отдельную панельку, жестко прикрепленную к корпусу n30. К сожалению, часто пользоваться ею уже не получится — приходится тянуться. Зато исключена случайная перезарядка оружия в разгаре боя, а большой палец, расположенный на заметном отдалении от остальных клавиш, устает заметно меньше. Но, как нам кажется, чуть более оптимальным решением было бы немного усложнить форму корпуса, сделав панельку наклонной и немного "заезжающей" в левую часть мыши.

Осмотр мышиного "дна" у разных тестеров вызывает противоречивые эмоции. Игроки-любители обычно разочарованы. А вот профи дружно одобряют. Почему? Все дело в том, что, вопреки современной моде на всевозможные камеры, в "брюхе" n30 лежит самый простой шарик. Увлеченным игрокам это обычно нравится (а многие особо упертые вообще не приемлют "оптики"): в отличие от мышек с оптическими датчиками, шарик практически не "теряет" позиции при быстрых перемещениях (оптические датчики при рывках могут просто "не заметить" смещения). Кроме того, при продолжительной игре руки обычно потеют... Нет, кондиционером n30 пока не снабжают, но, в отличие от традиционных оптических мышек, шарик будет исправно ездить даже по зеркалу, тогда как камера оптического "грызуна" из-за отражений влажной поверхности может натурально сойти с ума.

А вот force feedback разочаровал. Обратная связь обеспечивается здесь довольно резкими вздрагиваниями, не влияющими на положение самой мышки, но нервирующими пользователя. Изменение мощности эффектов обратной связи ситуацию не улучшило: колебания становятся слабее, но по-прежнему слишком грубы. "Поиграв" пару часов с force feedback'ом на рабочем столе Windows, мы сочли за благо его отключить. Если при каждом

клике у вас дергаются руки, это уже не шутка, правда же?

А что же игры? Увы, серьезно говорить об эффектах обратной связи в стратегиях и шутерах еще рано. Игрокам вряд ли хватит двух десятков проектов, большая часть которых вышла 2-4 года назад. Тестирование Jedi Knight II и Medal of Honor большого впечатления тоже не произвело: вибрации не заставляют крепче "держаться" за мышь, но при этом явно претендуют на то, чтобы вызвать у игрока нервный тик.

Итак... Несмотря на вышеописанные бонусы, серьезного преимущества в играх эта мышь, конечно же, не дает. Во-первых, самый главный параметр для игры — чувствительность — здесь все же остался на вполне стандартном для хороших мышей уровне. А во-вторых, даже самая продуманная форма на свете может вызывать лишь раздражение, если руки привыкли к совсем другим мышкам...

И главный вывод: благодаря оригинальной конструкции корпуса Nostromo n30 GameMouse может стать отличным оружием победы. Но только для тех игроков, которые захотят изменить классическим мышкам и освоить игру на новом, весьма необычном устройстве.

NOSTROMO N50 SPEEDPAD

Цена	$45 (1450 рублей)
Подключение	USB
Количество кнопок	10 + колесо + 8-позиционный "крест"
Обратная связь	нет



ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,5

А вот и главный герой публикации. О том, как его нужно использовать, надеюсь, вы догадались по фотографии. Выпустив этот девайс, товарищ Belkin настоятельно рекомендует нам вовсе отказаться от клавиатуры, сосредоточив управление игрой в руках n50 SpeedPad. 10 кнопок мини-клавиатуры позволяют поместить туда классический "WASD", а также назначить "по кругу" еще шесть кнопок. Те, кто дружен с геймпадами, могут вообще все перемещения осуществлять с помощью 8-позиционной крестовины, а освободившиеся кнопки пустить на другие полезные функции. При этом, в отличие от клавиатуры, перепутать клавиши n50 почти невозможно, а рука, находясь на паде, очень быстро занимает "правильное" положение и никуда не соскальзывает. Удобно? Не то слово. Играя с помощью клавиатуры, кистям обычно не хватает опоры, и руки могут сильно уставать (не случайно во всех инструкциях к клавиатурам столько предупреждений и рекомендаций насчет суставов). А вот на n50 кисти всегда как новенькие. Остается выяснить, как на нем играется, верно?

Как ни крути, а устройство, претендующее на замену клавиатуры, для своего полноценного использования должно уметь ВСЕ. Так вот, можно ли в играх с n50 обойтись без клавиатуры? Можно. Нужно лишь правильно настроить наш SpeedPad.

"Не важно, сколько клавиш — важно, как они используются". Разработчики SpeedPad'а снабдили его замечательными драйверами. Любая кнопка n50 может быть настроена на дублирование любой клавиатурной клавиши. Или их комбинации. Или последовательности нажатий (с регулированием продолжительности удерживания кнопок с точностью до мс). Пад может работать в четырех режимах — у него три "шифта". Конечно, четыре десятка клавиш вряд ли когда-нибудь пригодятся, но вот один дополнительный режим точно стоит ввести — для клавиш, дублирующих клавиатурные "цифры". Очень удобно при "покупке" оружия в Counter-Strike. А стандартные наборы вообще можно "покупать" одним нажатием — назначив на какую-нибудь кнопку комбинацию нескольких клавиш. И главное: на n50 практически исключены "заливания" при нажатии нескольких клавиш. Вернее, они все же возможны, но в совсем уж нереальных комбинациях.

Организация настройки драйверов n50 SpeedPad позволяет решить еще одну проблему многих манипуляторов — совместимость. Не все игры поддерживают "нестандартные" манипуляторы, зато все они знают о клавиатуре. Назначив на кнопки пада обычные "клавиатурные" клавиши, мы получаем возможность использовать n50 в любой Windows-игре. Кстати, поклонникам авиа-, Descent- или космосимуляторов n50 тоже должен прийтись по вкусу: думаете, для кого там колесо "тротл-контрола"?

Наконец, геймпад Nostromo позволяет создавать и сохранять сколь угодно большое количество профилей настроек и автоматически "привязывать" их к разным играм. Ну а для самых ленивых предусмотрен набор готовых комбинаций.



Nostromo n50 SpeedPad.

С играми, кажется, разобрались. Но, как оказалось, n50 SpeedPad еще и вполне себе рабочий инструмент. Конечно, заменить клавиатуру n50 не в состоянии. Зато перенести на него несколько наиболее ходовых клавиш и комбинаций оказалось совсем не сложно, а пользоваться — удобно. Навигация в Internet Explorer, запуск и закрытие окон, перемещения по пунктам меню, нажатия таких клавиш, как "Tab" и "Enter", даже набор цифр — все это на маленьком, но эргономичном геймпаде делать куда удобнее, чем на огромном "рояле" 105-кнопочной клавиатуры. Ах, если бы еще и тексты можно было набирать... (Правда, на поиск оптимальной конфигурации ушло довольно много времени, но не исключено, что даже эти полтора часа потом окупятся более быстрой работой в Windows.)

Очень интересное устройство. Можно даже сказать — прорыв. В играх манипулятор удобнее клавиатуры, мощные драйверы открывают ряд ранее недоступных возможностей, и даже работу в Windows он способен сделать чуть более комфортной.

Можно предположить, что в России Nostromo n50 SpeedPad ждет неплохое будущее, особенно с ростом популярности компьютерных клубов и C-S-подобных игр (в большинстве клубов, собственно, только в него и играют). Одно плохо: не с чем пока сравнить. А потому и выявить явные недостатки довольно сложно — ведь подобных устройств до сих пор просто не было.

СПАСИБО!

Редакция журнала Game.EXE выражает искреннюю благодарность следующим компаниям, предоставившим Nostromo n30 GameMouse и Nostromo n50 SpeedPad для тестирования:

"Адепт" (тел.: (095) 238-6050, Интернет: www.mobilepc.ru)

"Виком" (Интернет: www.notebookshop.ru)

"Игалакс" (тел.: (095) 488-1304, Интернет: www.igalax.ru)

LCD SEE

Дмитрий ЛАПТЕВ

"Пройдет еще совсем немного времени, и жидкокристаллические матрицы окончательно вытеснят старую добрую электронно-лучевую трубку", — примерно такой мыслью заканчивается большинство обзоров ЖК-мониторов, с тех пор как эти самые мониторы перестали служить исключительно выставочно-представительским целям.

Однако ж вытеснение все никак не происходит, а в новых линейках мониторов находится место и свежим ЭЛТ-моделям. И разница в ценах — не единственная тому причина: теперешние LCD с диагональю 17" приближаются к стоимости лучших классических 19-дюймовых мониторов и наравне с ними позволяют выставить комфортное разрешение 1280x1024 точек, а то и больше. Просто у жидких кристаллов есть собственные недостатки, более чем простительные для случаев их мобильно-портативного применения (где им нет альтернативы), но способные основательно подпортить впечатление, если взяться анализировать их по всей "настольной" строгости. Рассматривая же совсем строго (насупив брови), приходится констатировать, что без устранения особо вопиющих минусов, не видать бы ЖК-мониторам "Нашего выбора". К счастью, работа над ошибками продвигается резво, с нее и начнем.

МИНУСЫ

В первую очередь, когда речь заходит об игровом приложении ЖК-мониторов, принято вспоминать о недостаточной скорости реакции пикселей (до 50 мс), или, иными словами, длительном послесвечении экрана. Если перевести время реакции 50 мс в привычные кадры в секунду (fps), получится, что такой монитор технически успевает нарисовать не более 20 fps. Означает ли столь низкий показатель, что в компьютер более нет смысла ставить мощную видеокарту и процессор, так как все их старания будут перечеркнуты ЖК-дисплеем? Не совсем. Монитор пытается отобразить все кадры, генерируемые видеокартой, что на практике приводит к появлению в картинке "мусора" (это остатки предыдущих кадров). Таким образом, страдает только качество изображения, но не темп игры. К счастью, уже есть недорогие мониторы с временем реакции в 25-30 мс — придраться к ним можно, лишь специально выискивая условия, когда послесвечение особенно заметно.

А как обстоят дела с другой национальной особенностью LCD — ограниченным углом обзора? Не слишком хорошо, если смотреть на экран нужно строго под прямым углом. Еще хуже, если угол столь мал, что на экране с большой диагональю края отличаются от центра яркостью и цветом. Хотелось бы убедиться, что у последних моделей с этим параметром все в порядке. Увы, оказалось, что порядок достигнут далеко не у всех мониторов. Хотя прогресс налицо, и подобрать LCD с близкой к идеалу обзорностью не составляет труда.

Полностью устранить падение качества картинки при переходе от "родного" разрешения матрицы к интерполированному невозможно. Идеальная четкость (кстати, практически недоступная для ЭЛТ) обеспечивается ЖК-монитором только в одном режиме — когда видеокарта управляет каждой физической точкой экрана в отдельности. Но если разобраться по существу — ничего ужасного в этом факте нет. Менять разрешение приходится все реже, приличные видеокарты уже давно не впадают в ступор при 1280x1024 (не говоря уже о 1024x768, характерных для 15-дюймовых моделей). Да и тем, кто поступится четкостью ради динамичного экшена, тоже не обязательно придется сожалеть о содеянном. Сглаженное изображение некоторым даже нравится (некорректно сравнивать этот побочный эффект с антиалиазингом в исполнении видеокарты, но визуальное впечатление, ей-богу, близкое). Разумеется, разные мониторы по-разному размывают картинку — это зависит от алгоритмов преобразования, а для мониторов с аналоговым входом также от качества АЦП.

Диапазон цветопередачи традиционно считается слабым местом ЖК-мониторов. Особенно плохи бывают дела с передачей очень светлых и особо темных оттенков (они превращаются в просто белый и черный цвета). Но в действительности эту проблему неправильно обобщать на все ЖК-модели скопом, так как появились удачные мониторы, палитре которых могут позавидовать иные из именитых ЭЛТ-родственников.

Наконец, ЭЛТ-мониторы с апертурной решеткой имеют стабилизационные нити, отчетливо видные на светлом фоне, а ЖК-модели могут иметь битые точки (постоянно светящиеся или перманентно темные). Что, спросите, здесь общего? А вот что: мы предлагаем привыкнуть к обеим "погрешностям картинки", просто не замечать их. Но, конечно, лучше бы их не было вовсе. И если в качестве альтернативы апертурной решетке в мире классических мониторов существуют модели с теневой маской, которые могут похвастаться радикально чистым от каких-либо артефактов рабочим полем, то ЖК-матрицу остается хотя бы тщательно выбирать при покупке. К слову, ни один из протестированных мониторов не имел дефектных пикселей.

ПЛЮСЫ

Основное богатство ЖК-мониторов — их четкость и отсутствие каких-либо геометрических искажений. Здесь просто нечего сказать, текст остается разборчивым даже на 13-

дюймовом экранчике в разрешении 1024x768, а настольные 15- и 17-дюймовые ЖК-мониторы — это просто отдых для глаз. Отдельные "эстеты" придираются к большей, нежели у ЭЛТ, зернистости изображения, вызванной относительно крупными промежутками между пикселями. Но, во-первых, у современных матриц этот недостаток присутствует в минимальной степени. А во-вторых, резко очерченные пиксели визуально подчеркивают четкость текста и мелких деталей изображения, что даже приятно.

ЖК-экраны не мерцают, несмотря на смехотворно низкие в сравнении с ЭЛТ частоты обновления — обычно не более 75 Гц. Дело в том, что жидкокристаллическая матрица лишь изменяет цвет и интенсивность проходящего света, создаваемого постоянно светящимися лампами подсветки (то есть фактически является интеллектуальным светофильтром). Под "обновлением" же понимается скорость поступления управляющих сигналов на ЖК-ячейки (причем все пиксели экрана получают команды одновременно), а с учетом вышеупомянутой их инерционности даже 60 Гц — избыточное значение. Идиллию портят лишь ЖК-мониторы с аналоговыми входами: за счет двойного преобразования (цифра-аналог средствами видеокарты и обратно — в самом мониторе) могут сдвинуться временные характеристики сигнала (частота и фаза), что приводит к заметному мерцанию однотонных участков изображения. Для компенсации "аналоговые" LCD снабжаются автокалибровкой и ручными подстройками, радикальное же решение — соединение через цифровой (DVI-D) интерфейс.

Яркость и контрастность у теперешних ЖКМ тоже на высоте. Если судить по паспортным данным, обе характеристики держатся на уровне очень хороших ЭЛТ. По впечатлениям же визуальным — ЖК-экраны впереди, они ярче, меньше отражают падающий свет, поэтому в неблагоприятных условиях (особенно когда экран подсвечивается солнцем) картинка на них получается куда как более контрастной. Контрастность, пожалуй, прогрессировала за последний год активней прочих характеристик, ведь еще совсем недавно о настоящем черном (а не темно-сером) цвете приходилось только мечтать. Хуже обстоит дело лишь с настройками, у большинства участников теста диапазон их оказался чересчур узким, и попытки отстроить контрастность и яркость по эталонному методу в Nokia Monitor Test ни к чему хорошему не приводили.

Когда ЖК-мониторы только появились, первой отложившейся в умах ассоциацией был абсолютно плоский экран. Кстати, именно с тех пор и началось "уплощение" ЭЛТ-экранов, обусловленное не столько конструктивными причинами (на традиционном выпуклом экране гораздо проще добиться идеального сведения и четкости в углах изображения), сколько настоятельным желанием компьютерной общественности перейти на сугубую плоскость. Сегодня новый неплоский ЭЛТ-монитор нужно еще поискать (а от эффектов вогнутости изображения на первых "панафлэтах" уже давно удалось избавиться). Следовательно, элиминируем эту позицию из исключительных плюсов ЖК.

Габариты, вес. Они, как известно, у ЖК-мониторов меньше. На этот неординарный факт обращаешь внимание, когда, распаковав коробку, ставишь монитор на стол, прилаживаешь кабели и т.д. Но после включения внимание фокусируется на совершенно других вещах и отвлекается "обратно" лишь одобрительными репликами "Ух ты какой мониторчик!" заглянувших в комнату знакомых или родственников. Реально же жизненного пространства освобождается не так чтобы уж много (у большинства ЖК-мониторов довольно-таки массивная подставка, да и размер "в глубину" — не самый критический параметр. Ну что такое необходимое вы всегда мечтали затолкнуть за монитор, и лишь крупноблочный ЭЛТ-"телевизор" не позволял осуществить задуманное, а?). Очевидно, что ЖК жилищную проблему не решит. Хотя при прочих равных компактность — это плюс, и было бы странно это отрицать. Примерно то же можно сказать и об энергопотреблении, кое в 1,5-2 раза меньше, чем у ЭЛТ с той же диагональю экрана.

Наконец (чуть не забыл!), а отсутствие так называемых вредных излучений у ЖК-мониторов? Ведь к ЭЛТ без кактуса лучше вообще не подходить, верно?.. К чему эта ирония? Да к тому, что ЭЛТ-мониторы последних поколений и впрямь практически безопасны. Защита от ЭМИ (электромагнитного излучения) у них лучшая, какая только бывает у бытовой техники, работающей от электричества. Пропылесосив комнату не менее современным пылесосом (не говоря уж о поездке на трамвае и т.п.), есть риск получить дозу, равную суточному сидению перед хорошим монитором. И, замечу, никто еще не доказал, что все эти микродозы сколько-нибудь пагубно сказываются на здоровье.

Остается лишь "рентгеновская активность" электронно-лучевой трубки. С этим фактором поспорить сложно — картинка действительно формируется потоком электронов, летящих "в лоб" зрителю. Но и это пугало не столь страшно — защита трубки столь семижильна, что уже на расстоянии пристального разглядывания (20 см от экрана) фон полностью определяется естественным уровнем радиации (15-20 мкР/час — в помещении). Но с формальной точки зрения ЖК-мониторы, как конструктивно не излучающие ничего, все же достойны получить свою микродозу к итоговой оценке в нашем тесте.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Мониторы подключались к компьютеру с "двухголовой" видеокартой Gigabyte MAYA AP64S-H Radeon 7500 Pro, имеющей аналоговый (D-Sub) и цифровой (DVI-D) выходы. К сожалению, цифровыми входами до сих пор располагает очень ограниченное число ЖК-мониторов, аналоговый же оказался у всех без исключения.

В качестве тестов на яркость, контрастность и точность цветопередачи использовались Nokia Monitor Test, набор цветовых паттернов и фотографии с заведомо правильной палитрой. Для теста на скорость реакции пикселей требуется игра с максимально быстрым движком, посему применялся Quake 3: Arena v1.17 (demo001) в естественном режиме (не timedemo) и при щадящих настройках качества (средняя детализация текстур), Vsync, само собою разумеется, — OFF. Разрешение выставлялось "родное" для каждого монитора (1024x768 — для 15-дюймовых моделей, 1280x1024 — для 17"), плюс отдельно тестировалась способность к масштабированию изображения до 640x480 и 800x600 точек, частота обновления выставлялась рекомендованная производителем (60-75 Гц). Для сравнения запускались также игры Return to Castle Wolfenstein и Medal of Honor. Не менее четким индикатором послесвечения оказался скроллинг текста, особенно досаждали размазывающиеся на ходу строчки при про-

смотре веб-страниц. В тестах на различимость мелких деталей изображения и равномерность освещения и закраски игрового поля позировали игры Tropico и Civilization III.

15-ДЮЙМОВЫЕ МОНИТОРЫ

SYSCOM MSC-511

Цена	$395
Угол обзора	90x120 (по вертикали x по горизонтали)
Время реакции пикселей	40 мс
Яркость	250 Кд/м²
Контрастность	250:1
Интерфейс	D-Sub

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4

Начнем с самого дешевого монитора нашего теста. Как и полагается хорошей "бюджетной" модели, он продемонстрировал средние характеристики, без каких-либо отклонений в худшую/лучшую стороны.

И вот каким оказался этот средний уровень: скорость реакции в 40 мс (именно это честное значение указано в руководстве к MSC-511) на "три с плюсом" позволяет читать прокручиваемый текст. Но в быстроходном Quake 3 троящиеся в движении контуры объектов (и хуже того — субъектов) изрядно утомляют. Шутеры посвежее лучше переносят эту особенность ЖК, как и, вполне возможно, не всем игрокам послесвечение будет досаждать в равной степени. Для самопроверки предлагаю простой тест: если вы часто жертвуете настройками качества, ради добавочного десятка-другого fps и всерьез подумываете о замене GeForce2 на видеокарту уровня GeForce4 "хотя бы" MX460, то монитор такого уровня вас точно разочарует.

"Медленные" игры, напротив, смотрелись приятно (они на ЖК-мониторах уже давно прижились). Благо SYSCOM поставил матрицу с неплохим углом обзора. Относительно скромные заявленные 120 градусов по горизонтали и 90 по вертикали уже позволяют с комфортом устроиться перед экраном без необходимости соблюдать единственно верное положение. О том, чтобы края невыгодно отличались от центра, уже и речи не идет. Отрадно.

И тут же — вероятно, для "сохранения баланса" — минус в виде слабой проработки светлых оттенков, да и темные отползают в черноту. Хотя на этот недостаток можно смело закрыть глаза (образно, разумеется, выражаясь), если не сравнивать качество со стоящим рядом ЭЛТ и некоторыми другими (куда более дорогими) ЖК-мониторами, а также не пытаться пристроить MSC-511 для допечатной обработки иллюстраций и чего-то подобного. В точности на таких же условиях можно поставить твердую "четверку" и за цветопередачу. В настройках есть лишь регулировка цветовой температуры, ею можно попытаться организовать приятную лично вам палитру, но исправить зеленоватый оттенок у серого цвета никак не получится. Яркость, регулирующуюся не линейно, а экспоненциально, и перепутанные почему-то кнопки "+" и "-" в настроечном меню простить проще всего.

Автонастройка справилась со своей задачей, и мерцание не досаждало, поэтому пожалеть об отсутствии цифрового входа остается лишь теоретически. К слову, ни одна из участвовавших в тестах 15" моделей с аналоговым входом неустранимого flicker'а не продемонстрировала. Возможно, именно поэтому цифровой вход так вяло и внедряется — ну нет в нем настоятельной необходимости.

И последнее. SYSCOM, стараниями российского подразделения, прилагает к своим мониторам инструкцию на русском (и только русском!) языке. Приятно.



SYSCOM MSC-511.

SAMPO PD-70FA2

Цена	$400
Угол обзора	н.д.
Время реакции пикселей	ок. 25 мс
Яркость	ок. 250 Кд/м²
Контрастность	250:1
Интерфейс	D-Sub

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,5

Слабо известная у нас марка мониторов (на самом деле фирме Sampo Technology Inc. уже более 60 лет). А жидкокристаллическими моделями она начала заниматься и вовсе недавно (поэтому извиняюсь за отсутствие точных паспортных характеристик — их просто неоткуда было взять!).

Поначалу монитор показался бракованным: мерцание не устранялось автонастройкой, его удавалось ослабить лишь ручной регулировкой (похоже на дефект тактового генератора, задающего опорную частоту для АЦП, а то и просто — негодная лампа подсветки). Но, прогревшись, монитор исправился и явил аналогичную SYSCOM MSC-511 картину. Но с двумя важными отличиями.

Во-первых, быстродействие пикселей оказалось просто отличным (никак не хуже 25 мс). Сравнение со стоящим на одном столе с испытуемым неслабым ЭЛТ-монитором от Iiyama не обнаружило сколько-нибудь заметной разницы в послесвечении. Настроенный на поиск недостатков мозг находил едва заметные артефакты, но вольно же нам вместо игры искать дефекты картинки!

Во-вторых, весьма посредственная цветопередача имеет шансы на исправление благодаря наличию в меню пункта "RGB-adjust" с возможностью подстройки каждого из трех основных цветов в отдельности. Причем порознь можно регулировать цвета для светлых и темных частей изображения. Чуть портит дело сероватый фон включенного монитора, тогда как конкуренты уже добились большей "черноты" (возможно, мы просто не использовали всех возможностей регулировки). Навигация по экранному меню организована в меру бестолково (5 баллов за меню не получил не один из мониторов нашего теста, специалисты по эргономике явно где-то отдыхают). Радует лишь, что залезать в эти разнокалиберные меню требуется нечасто.



Sampo PD-70FA2.

Зато Sampo не пожалел встроить настоящий тумблер питания в монитор — не все любят оставлять дорогую технику под напряжением в спящем режиме (и правильно делают).

Резюмируя, смело можно рекомендовать эту модель людям, желающим обзавестись самым дешевым из ЖК-мониторов, которому уже можно присуждать высокое звание "игрового". Обратите лишь особое внимание на проверку покупаемого экземпляра — брак в ранних партиях почти неизбежен.

KARAT KM-1510

Цена	$510
Угол обзора	90x120
Время реакции пикселей	25 мс
Яркость	300 Кд/м^2
Контрастность	250:1
Интерфейс	D-Sub

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,2

"Караты" собираются в России — разумеется, "отверточно" из импортных компонентов. Если не принимать в расчет чуть грубоватый пластик корпуса, ничего примечательного в дизайне не обнаружилось. Меню почти копирует SYSCOM'овское и равно недостойно похвалы за интуитивно-понятную навигацию. Из необычных настроек добавилась Sharpness, хотя настраивать резкость в условиях конструктивно четкого ЖК-изображения желания не возникает.

Включенный KM-1510 засветился ярче всех прочих участников теста, что объяснимо — контраст с яркостью по умолчанию были выставлены на 100%. Снизив обе настройки до 70%, удалось приблизить цветовую гамму к норме. Но цветопередача не оказалась сильной стороной и этого монитора тоже. Налицо знакомое отсутствие деталей в светлых тонах на фотографиях и картах местности.

Тем не менее свою более высокую цену, монитор пытается оправдать хорошей реакцией пикселей. С этим параметром у него полный порядок, и надо быть уж очень придирчивым 3D-бойцом, чтобы заметить послесвечение и тем более почувствовать дискомфорт.

Углы обзора формально большие, реально же отклонение более чем на 45 градусов вправо или влево нежелательно, цвета принимают желтоватые оттенки (не дефект, но особенность практически всех современных ЖК-матриц, разница лишь в величине угла отклонения).

Интересно, что в инструкции рекомендуется устанавливать 60 Гц в качестве частоты обновления, хотя монитор поддерживает до 75 Гц. В обоих случаях мерцание полностью исчезало после запуска автоконфигурирования.

В комплекте не прилагалось никаких драйверов, а только инструкция на дискете редкого желтого цвета.

Только что зарождающейся моде на ЖК-телевизоры можно последовать, выбрав аналогичный "Карат" со встроенным ТВ-тюнером.


KARAT KM-1510.

LG FLATRON L1510S

Цена	$450
Угол обзора	120x120
Время реакции пикселей	25 мс
Яркость	250 Кд/м^2
Контрастность	300:1
Интерфейс	D-Sub

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,4

Изделие LG по цене заняло среднюю позицию между "Каратом" и SYSCOM'ом и еще до распаковки отличилось самой компактной коробкой, откуда был извлечен столь же невеликих размеров монитор. Пришлось даже для верности измерить его — и убедиться в соответствии дигонали заявленным 15 дюймам.

По всей видимости, в этом мониторе использована матрица не самого последнего поколения, либо "ноутбучная", — уж очень похожие эффекты демонстрировали ноутбуки в весеннем тесте. Например, отклонение на угол, больший 40-50 градусов, не вызывает уже ставшего привычным желтого подсвечивания изображения, снижается лишь его контрастность.

Цветопередача монитора исходно далека от идеала, но шансов привести ее в норму гораздо больше, нежели у моделей-конкурентов. Есть раздельная регулировка уровня всех трех цветов RGB-модели, а в комплекте поставки наличествует программа Colorific — пожалуй, лучшее решение для ручной цветокалибровки, часто прилагающееся с дорогими профессиональными ЭЛТ-моделями.

В Quake 3 присутствовали последствия неидеальной, но вполне приличной скорости реакции, визуально на уровне 30-35 мс (лучше, чем у моделей с 40 мс, но хуже 25-миллисекундных, что слегка не укладывается в официальную характеристику). В играх, не завязанных на рендеринг динамичных картинок, претензий к монитору не было никаких.

Разветвленное меню, управляемое аж шестью кнопками, после



KARAT KM-1700.

статься в спецификации числом “выше среднего” — 300:1. Не верьте! Вернув яркость на неискажающей цвета уровень, мы получим обычные 250:1, в лучшем случае.

Насчет 25 мс разработчики, на мой взгляд, тоже несколько погорячились: монитор заметно медленнее истинно 25-миллисекундных моделей (субъективная оценка — 30-35 мс). Правда, прокручиваемый текст различить можно без проблем, но в 3D “неидеальность” была отчетливо заметна.

Говоря о 15"-моделях, почти не было повода вспомнить о неродных разрешениях матрицы. Хотя для порядка все мониторы прошли качественные тесты (и ни один не провалился, но и похвалить-выделить никого не захотелось). Словом, если позарез нужно, вы сможете без слез выставить и 640x480, и 800x600, но только в играх, принципиально не работающих на 1024x768 (что редкость).

В случае же с 17-дюймовыми мониторами мы имеем дело уже с разрешением 1280x1024, и теоретически может понадобиться чаще его снижать. “Карат” более чем удовлетворительно отобразил 640x480 точек, чуть хуже — 800x600, а разрешение 1024x768 выглядело откровенно смазанным. Примерно такая же ситуация была и с остальными 17-дюймовыми агрегатами, что логично — для лучшего качества выставляемое разрешение по возможности должно быть кратно “родному”.



SYSCOM MSC-711.

SYSCOM MSC-711

Цена	$665
Угол обзора	160x160
Время реакции пикселей	40 мс
Яркость	250 Кд/м²
Контрастность	250:1
Интерфейс	D-Sub

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4

Если не обращать внимания на цвет корпуса, отличить этот монитор от предыдущего будет невозможно. Плюс то же самое меню,отличающееся аскетичным и непримечательным набором параметров.

Очень похоже на то, что и матрица в обоих аппаратах одинаковая. Уверенность в этом поколебала только разница в цветопередаче. У SYSCOM MSC-711 больше проблем с темными цветами (в играх пришлось подкручивать “гамму”). А если добавить сюда посредственную скорость реакции, получается очень непривлекательный для игроков портрет. Монитор явно “не наш”.

Кстати, уже после тестов выяснилось, что SYSCOM может ставить в мониторы одной той же модели матрицы от разных производителей (LG, Philips и т.д.) с одинаковыми (в теории) характеристиками. Поэтому не исключено, что нам достался не самый удачный образец.

PHILIPS 170B2T

Цена	$857
Угол обзора	160x160
Время реакции пикселей	50 мс
Яркость	250 Кд/м²
Контрастность	400:1
Интерфейс	DVI, D-Sub

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,3

Корпорация Philips оценила свой монитор существенно дороже предыдущих “испытантов”. Благородный дизайн и знатное имя не единственная тому причина. Матрица этого монитора сделана по технологии IPS, в отличие от “ширпотребной” TN+film у всех вышеописанных. Преимущество заметно сразу же: более черного в исходном положении экрана нет и у самых лучших ЭЛТ. Поэтому не удивительно, что заметно поднялась контрастность.

Монитор достоверно передает цвета, хотя светлые и темные оттенки у него тоже не в почете. И еще одно преимущество IPS: если на таком мониторе появятся битые точки, они будут темными, в то время как для TN+film характерны постоянно светящиеся пиксели.

Но у IPS есть и недостаток — большое послесвечение, мешающее не только в динамичных играх, но даже в пошаговых стратегиях (инерционность заметна при прокрутке карты).

Обидно. Ведь все остальные характеристики на высоте, есть даже DVI-интерфейс (он реально влияет здесь на качество, жалко лишь, что в комплекте с монитором идет только D-Sub-



Philips 170B2T.



Iiyama AS4431D.

кабель). Наконец, монитор может похвастаться прилично организованной системой меню, что всегда большая редкость.

IIYAMA AS4431D	
Цена	$1200
Угол обзора	160x160
Время реакции пикселей	25 мс (только переключение черный/белый цвет и обратно)
Яркость	250 Кд/м²
Контрастность	400:1
Интерфейс	DVI, D-Sub, S-Video, RCA, USB-1/4

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,3

Парад технологий продолжается. В этом мониторе использована сверхдорогая MVA-матрица, разработанная фирмой Fujitsu. По своим характеристикам она страсть как хороша на бумаге.

В жизни же все пошло примерно по тому же сценарию, что и в случае с Philips 170B2. Благородный черный экран (оттененный вдобавок светлой пластмассой корпуса), практически безупречная цветопередача (цветовая температура регулируется в меню), аналогичная технологии IPS перспектива не увидеть битых пикселей.

И, несмотря на заявленные 25 мс, не впечатляющее на практике время реакции. Оно, безусловно, лучше, чем филипсовское, но уже натренированным взглядом мы четко фиксируем характерное для 35-40 мс "утроение" контуров в Quake 3. Прокрутка текста выглядела гладкой (именно тот случай, когда пикселям надо переключаться преимущественно с белого на черный и обратно); мы чувствовали себя вполне комфортно, играя в прочие заявленные в главе "Как мы тестировали" игры. Но, согласитесь, это не очень здорово, заплатив столько денег, получить не вполне совершенный монитор. Ведь добиться идеальной скорости переключения уже технологически возможно (что нам доказали Sampo и другие модели), но совместить хорошее время реакции и отличную цветопередачу, контраст и прочее пока не удается.

Iiyama традиционно мудрит с управлением меню, у этого монитора также, мягко говоря, не самый удобный пользовательский интерфейс. Зато аппаратных интерфейсов у него множество: есть возможность подключить любой источник видеосигнала (магнитофон, камеру, DVD-плейер), предусмотрен USB-концентратор. После подключения к компьютеру через DVI-вход Windows опознала монитор (не "модуль подключения" и не PnP-монитор, а точно модель), автоматически установила невесть откуда взявшийся драйвер, пожаловавшись на отсутствие сертификации от Microsoft (дело было в Windows 2000 — в ее базе не значится эта модель). Чудеса!

НАШ ВЫБОР

SAMSUNG SYNCMASTER 171P	
Цена	$900 (ориентировочно)
Угол обзора	170x170
Время реакции пикселей	25 мс
Яркость	250 Кд/м²
Контрастность	500:1
Интерфейс	DVI, D-Sub

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,6

Еще дороже — и совсем уж близко к идеалу. На деле монитор отличился самым большим углом обзора и образцовой контрастностью (вот кому можно было бы поставить лампы поярче — даже на 100-процентной яркости есть солидный запас по черному цвету).

Претензий к цветопередаче нет абсолютно, очевидно, матрицы такого уровня уже дают достаточное качество, и спор о вкусах остается вести лишь людям, работающим с цветом (и вооруженным, для надежности, колориметрами). У нас же другие задачи. Мы заводим нечто, работающее со скоростью полсотни fps, и видим, что... послесвечение осталось, но в дозах истинно гомеопатических (средняя задержка не более 30 мс). Играть можно комфортно. Остается лишь крепко подумать, стоит ли выкладывать такие деньги за "всего лишь" монитор (в общем смысле)...

Яркий портрет обладателя "Нашего выбора" можно дополнить несколькими особо запомнившимися деталями: регулирующаяся по высоте подставка, довольно удобное (4,5 балла) меню, но без каких-либо редких настроек (их от профессиональной модели подсознательно ждешь, хотя регулировать у ЖК-монитора, да еще подключенного по DVI, и впрямь ничего не хочется). Да, интересно и то, что монитор по-ЭЛТ'эшному медленно меняет режимы (при каждой смене разрешения или частоты).

СПАСИБО!

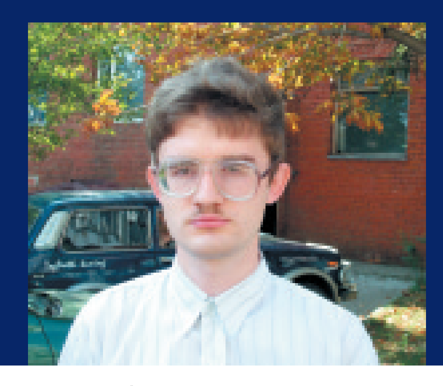
Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность следующим компаниям и организациям, предоставившим ЖК-мониторы для тестирования:

"DVM Group" (тел.: (095) 777-1044; Интернет: www.dvm.ru), **Московское представительство компании Samsung** (Интернет: www.samsung.ru), **"Марвел"** (тел.: (095) 745-8008; Интернет: www.marvel.ru) и **"Терем"** (тел.: (095) 956-0404; Интернет: www.terem.ru).

P.S. Кстати, вы не будете возражать, если мы — при условии, что интересные ЖК-мониторы от новых производителей доберутся-таки до Москвы в ближайшее время, — продолжим публикацию наших тестовых мониторных заметок в ближайших .EXE-номерах? Спасибо, нам тоже это интересно.



Samsung SyncMaster 171P.



В СВЯЗИ С...

Дмитрий ЛАПТЕВ

Когда больше полутора лет тому назад появились новые модемные протоколы — v.92 и v.44, мало кто сомневался, что до повсеместного перехода на них потребуется несколько месяцев, от силы — полгода. Ведь основная работа по адаптации старых модемов и провайдерских серверов состоит в обновлении прошивок и драйверов. То есть программной части, которая и без каких-либо внешних причин постоянно совершенствуется и выкладывается для свободного скачивания всеми уважающими себя "чипмейкерами". А какой отличный шанс подзаработать получают те же сборщики модемов! Выпустить чуть подновленные модели с уже зашитой поддержкой новых протоколов и отрекламировать их как "широкополосный доступ по обыкновенным телефонным линиям, ускорение на 20-60% против v.90"!..

Впрочем, несмотря на всю очевидность такого сценария, купить новый модем с v.92 до сих пор было не очень-то легко. Прошивк для старых моделей выпустила только U.S. Robotics и несколько малоизвестных у нас производителей софт-модемов. А единственным в Москве крупным провайдером, обновившим один из своих модемных пулов (увы, до сих пор поддерживается не весь набор опций), был и остается "МТУ-Интел".

Но сейчас, похоже, ситуация меняется. А значит — наступило время вспомнить, что представляет собою новое старое семейство скоростных протоколов. И заодно взглянуть на достойные внимания модемы, выпущенные за отчетный период.

ПРО ПРОТОКОЛ

Поскольку протокол **v.92** работает на тех же модуляциях, что и v.90, получить скорость, превышающую 56 Кбит/с для входящего потока данных, по-прежнему невозможно. Зато исходящий поток, до сих пор ограниченный пределом в 33,6 Кбит/с, теперь может подрасти до 48 Кбит/с (соответствующая функция называется "PCM Upstream"). Естественно, требования протокола v.90 к качеству канала связи сохраняются (допускается только одно аналого-цифровое преобразование, АТС должна быть связана цифровым каналом с провайдером). Фактически для успешной работы PCM Upstream аналоговой имеет право оставаться только абонентская линия от модема до АТС.

Остальные опции можно назвать сервисными. Функция Modem-on-Hold позволяет принять или сделать звонок без разрыва соединения, но только при условии, что ее работа поддерживается АТС (иначе модем просто не сможет узнать о поступившем звонке). К сожалению, даже не все коммерческие телефонисты с их цифровыми АТС обращают внимание на такие мелочи, либо требуют за их включение солидное вознаграждение.

Зато функция Quick Connect (QC) должна работать даже у тех, кому до провайдера семь верст и все лесом. Она позволяет запоминать параметры линии и при последующих звонках быстрее "договориться" с удаленным модемом, причем не имеет значения, каким протоколом связи после установки соединения будут пользоваться модемы. Обещается экономия до половины времени: вместо типичных 25 секунд до 12. На практике же у вашего покорного слуги пока получается лишь 18-20 секунд, но и на том спасибо (разработчикам протоколов). А к тому, что в любую теоретическую оценку, связанную со столь непредсказуемой системой, как телефонная связь, надо вносить пессимистическую поправку, мы уже давно привыкли.

Новый протокол сжатия **v.44**, как и QC, — тоже демократичное новшество, не требующее для своей работы обязательной установки связи по протоколу v.92. По всей видимости, наибольшее ускорение он дает как раз владельцам медленных каналов с типичными 14,4-16,8 Кбит/с, когда каждый дополнительный процент сжатия ощутимо ускоряет обмен. На скоростях выше 33,6 Кбит/с текст и прочий легкосжимаемый веб-контент (объем таких файлов редко бывает большим) неплохо пакуется-загружается прежним протоколом v.42bis. В то время как реально замедляющая даже самую быструю модемную связь графика, архивированные дистрибутивы, MP3-файлы и т.п. никакому сжатию не поддаются — ведь вся возможная "вода" из них уже выжата методами, по определению недоступными для реализации в модеме. Тем не менее, учитывая далекую от идеальной оптимизацию большинства веб-страниц, новому протоколу непременно будет чем заняться. И на 8-15-процентное ускорение можно смело рассчитывать (но никак не на рекламные — 20-60%). Как и в случае с предыдущим протоколом


Рейнджеры всегда впереди!
КомандиР
«КОМАНДИР» — стратегия в реальном времени, действие которой посвящено легендарным событиям Второй мировой войны — высадке союзников в Нормандии 6 июня 1944 года (операция «Оверлорд») и их решительному наступлению на гитлеровскую Германию. Вы примете участие в самой масштабной десантной операции XX века в качестве командира батальона рейнджеров США. Вам и вашим бойцам предстоит высадиться на побережье Нормандии в зонах Омаха или Юта и, преодолев ожесточенное сопротивление противника, захватить плацдарм и расчистить дорогу десанту в глубь Франции. И это только начало! Рейнджерам придется пройти огонь и воду, выполнить множество особых заданий, разгромить врага под Шербуром, Каном, Гавром и Донфроном — и к концу операции «Оверлорд» вы по праву сможете назвать себя настоящим боевым командиром!
РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ — НА ДИСКЕ
1С ИГРОТЕКА
Командир
cdv
games.1c.ru
www.nival.com
Фирма "1С"
ARTS
cdv
www.cdv.de
NIVAL
INTERACTIVE



ZyXel Omni 56K NEO.

v.42bis, эффективность сжатия зависит от тонкостей реализации его микрокода в том или ином модеме. Но, учитывая, что полевые испытания я проводил не на каком-то безымянном аппарате, а на вполне зрелых ZyXel Omni 56K NEO/DUO, не думаю, что кто-нибудь из конкурентов существенно их "переоптимизирует".

Итого: v.92 вкупе с v.44 — еще одна попытка выжать оставшиеся соки из аналоговой модемной связи, позволяющая смело говорить, что попытка эта — скорее удачная.

ПРО МОДЕМЫ

Современный рынок аналоговых модемов (по крайней мере в России) "обслуживается" четырьмя производителями чипсетов.

Самая многочисленная категория модемов собирается на чипах **Conexant** (Rockwell/Conexant — до недавнего времени). Здесь и дешевые Acorp, Eline, внешние Motorola, и дорогие InPro IDC, стоящие особняком благодаря отличной оптимизации под российские линии. Поскольку новинок от Conexant давненько не было, ничего свежего от этих производителей в наше распоряжение не поступало. Что, впрочем, не мешает модему IDC-5614BXL/VR сохранять статус одного из лучших.

Модем Genius PCI Winmodem GM56PCI-L на чипсете **Lucent**, напротив, относительно свежий. И на редкость удачный. С недавних пор, когда какой-нибудь знакомый из проблемных районов звонит мне и, пытаясь перекрыть скрежет в линии, спрашивает: "Какой бы мне модем в пределах $20 выбрать?", я советую именно эту примитивную на вид карточку. Конечно, связь на плохой линии посредством дешевого модема не перестает быть лотереей. Потому центральным моментом такой покупки остается забота о "возврате товара без объяснения причин".

Совсем дешевые софт-модемчики встречаются на чипах **PCtel**. На хороших линиях работают довольно бойко (с чего бы им не работать?), а особых талантов от них никто и не ждет. Но на чипсете этой же марки собраны и отнюдь не копеечные внутренние модемы ZyXel OMNI 56K PCI. В отношении которых хочется особо отметить, что от знаменитой ZyXel в них только название и мелочевка (драйверы, инструкция), в остальном же — продукт весьма сомнительный.

В этой безнадежно унылой "бюджетной" категории мне попалась только одна любопытная вещь — крохотная модемная AMR-"закладка" стоимостью около $7 от фирмы ECS (что, впрочем, не имеет значения — такие же есть в продуктовой линейке большинства изготовителей материнских плат). Слоты AMR, характерные для "матерей" на чипсетах Intel, уже давно записаны в разряд бесполезных, и редко кто учитывает их наличие при выборе новой платы. Но краткий тест показал полную работоспособность такого микромодема даже в моем, весьма сложном случае (пришлось, конечно, подкрутить настройки уровня сигнала и т.п.). Связь честно установилась, заработал даже "обратный звонок". Молодцы!

Наконец, модемы U.S. Robotics (USR) и внешние ZyXel строятся на универсальных процессорах и обвязке собственной разработки.

Компания USR год назад обновила свою линейку, но, если не учитывать поддержку упомянутых новых протоколов, приходится говорить скорее о регрессе. Проверенные временем реле и трансформаторы уступили место интегрированному линейному узлу от Silicon Labs. Он, безусловно, дешевле, но такая экономия может обернуться пробоем нежной электроники, если что-то окажется неладно с уровнем сигнала в телефонной линии. Особенно когда компьютер неважно заземлен.

Очередная линейка модемов ZyXel с поддержкой новых протоколов вышла совсем недавно. Впечатления от двух моделей — OMNI 56K NEO и DUO (последняя отличается поддержкой USB) — пока преимущественно положительные. Новый дизайн явно выигрышнее прежних квадратных форм, но места для каких-либо трансформаторов и реле в новых корпусах тоже нет — следовательно, переход на продукцию Silicon Labs и здесь свершился. Впрочем, на качестве работы в штатном режиме это упрощение никак не сказывается. Скорость свежих модемов на старых протоколах осталась на уровне прежней линейки (ждать здесь чего-либо другого было бы странно), о новых протоколах подробно рассказано выше. ZyXel соревнуется по степени русификации своих изделий с InPro, в новой линейке модемов даже есть наклейка на донышке с надписями на русском. Отлично работает встроенный АОН (автоопределитель номера) российского же стандарта.

Удовольствие подключить модем к USB-порту стоит около $15 (модель DUO стоит около $110, за NEO просят $95). Пока переход на USB ничего не дает в скоростном плане (USB-модем эмулирует COM-порт, точно так же, как это делают внутренние PCI- и ISA-модемы). Но в скором будущем может потребоваться увеличение "терминальной" скорости. Вам это может показаться странным, но 115,2 Кбит/с, максимальных для абсолютного большинства COM-портов, может не хватать уже сейчас (в отдельные моменты, когда протоколам сжатия попадаются неупакованные данные)! Здесь приходится учитывать все накладные расходы и необходимость в двухстороннем обмене.

ПРО НАСТРОЙКУ

Считается, что описать в нескольких абзацах настройку модема AT-ко-

мандами невозможно. Дело, дескать, тонкое, многое можно сделать, ориентируясь только на экспериментальные показатели и чуть ли не на собственную интуицию, да и наборы команд у модемов разнятся…

Да, это правда, набрать в строке инициализации полдесятка готовых команд и ждать наивысшей скорости не приходится. С другой стороны — "орфографию" команд применительно к каждому конкретному модему легко уточнить в руководстве (если в печатной версии о командах ничего нет, почти всегда полное руководство прилагается на компакт-диске, и уж совсем всегда его можно найти на сайте изготовителя или технической поддержки). Что же до общих приемов настройки, то они вполне определены, недостаток же интуиции (если таковой наблюдается) можно успешно компенсировать многочисленными попытками установить связь с разным сочетанием параметров.

Итак, все команды записываются в "Строке инициализации" (в Windows 9x до нее можно добраться в свойствах соединения: кнопка "Настройка" — закладка "Подключение — Дополнительно"; в Windows XP смотреть сюда: "Свойства модема" в "Панели управления" — закладка "Дополнительные параметры связи"). В отладочном режиме команды можно вводить вручную, непосредственно перед установкой соединения, если отметить галочкой строку "Открыть окно терминала перед набором номера". Перед всеми командами ставится префикс AT.

1. Связь будет устанавливаться быстрее и надежнее, если заблокировать скорости и протоколы, на которых ваш модем все равно не может работать из-за условий на линии. К примеру, на пути к провайдеру сигнал коммутируется больше одного-двух раз, поэтому протокол v.90 (и скорости выше 33,6 Кбит/с) недоступен. Большинство современных модемов настраиваются через команду AT+MS (формат параметров для нее слегка отличается у разных модемов; почти всегда предусмотрены отдельные команды, которыми можно лимитировать скорости), посредством которой можно ограничить как верхний, так и нижний пороги соединения. Последнее тоже полезно сделать, если вы оставляете модем без присмотра дозваниваться (например, ночью или в льготное время), — чтобы случайная ошибка на этапе соединения не привела к пустой трате времени на скорости 9600 бит/с и ниже.



ZyXel Omni 56K DUO.

2. Просто-таки категорически рекомендую поиграть с мощностью выходного сигнала! Высок шанс, что, перейдя на оптимальную мощность, вам удастся на ступеньку-другую повысить скорость соединения. Значение по умолчанию — в пределах -9-15 дБм (большее число соответствует ослаблению сигнала). Причем совсем не обязательно, что мощность придется повышать, поэкспериментируйте в обе стороны. Стандартно мощность (без знака) хранится в регистре S91 (S17 — для ZyXel Omni, его также можно регулировать у этих модемов командой AT*P"значение уровня"), но бывают и варианты. Встречаются модемы, у которых она фиксирована, либо перед настройкой требуется сменить код страны (например, на Japan). При соединении с цифровыми модемами мощность сигнала может автоматически сбрасываться до какого-то фиксированного значения (10-17 дБм), и если оно вас не устраивает, поищите команду, запрещающую модему изменять мощность сигнала. Так называемый Power Drop (снижение мощности передатчика во время сеанса связи) полезно запретить в тех случаях, когда связь часто рвется. Удаленный модем считает сигнал слишком громким (а шумы тихими), просит о снижении мощности, а через какое-то время посторонний шум в линии возрастает, и модемы друг друга уже не могут расслышать (например, ATS92=128 — ZyXel Omni).

3. Можно заставить модем соединяться на скорости, превышающей ту, которую он определяет автоматически. Для этого в отдельных модемах с развитыми настройками предусмотрен коэффициент агрессивности (регистр S118 в InPro IDC). Впрочем, в этом случае велик риск, что связь будет рваться.

4. Непременно включите SREJ (ATS202=128 в том же InPro IDC), если, конечно, он реализован в модеме, — это очень полезное расширение стандартного протокола LAPM. SREJ — селективный запрос на повторную передачу, позволяющий избежать повторной отправки всей порции отосланных данных в момент, когда обнаруживается искажение одного из блоков (чаще говорят "кадров"). Он организует запрос только дефектного кадра.

5. Просмотрев модемный журнал, можно выяснить, каким протоколом пользуется модем. Если окажется, что модем соединяется по протоколу MNP, можно попробовать временно заблокировать его. Возможно, модем перейдет на более экономный и эффективный LAPM (AT\N4 — у большинства модемов на Conexant-чипсетах и других).

6. Если модем много времени тратит на перетренировки и пересогласования скоростей, вы можете ограничить ему свободу (команда AT%E у Conexant), хотя куда лучше избавляться от них косвенно, настраивая мощность сигнала и ограничивая доступные протоколы.

7. Иногда проблемы возникают из-за протокола v.8bis: если в ответ на призывное шипение вашего модема ответная сторона откликается короткими гудками или "вешает трубку", поищите команду для его отключения (у IDC для этого предусмотрена дивная комбинация AT+A8E=,,,0).

Вот, пожалуй, и все "толстые" настройки, гарантированно влияющие на качество соединения. Более тонкими, если позволите, займемся в какой-нибудь из следующих колонок.

НАМЯТКА ПОКУПАТЕЛЯ



На прошлогодней ЕЕЕ игры для нерожденных приставок Xbox и GameCube ходили гоголем, обещали с экранов немыслимое и скорбно улыбались краями губ, заслышав аббревиатуру "ПК". Ну что вы, мон шер. Старик страдает Альцгеймером и ходит под себя. Не жилец. Скоро будем делить скромное наследство.

Минувший с тех пор год расставил все по местам: торговыми марками игр от Nintendo по-прежнему остаются Круглые Глаза и Идиотские Прически персонажей, а провалившийся с грохотом Xbox, спотыкаясь и глотая придорожную пыль, безнадежно пытается угнаться за старшим братом (сравните для наглядности компьютерную и "коробочную" версии Morrowind). Боссы Sony в это время празднуют одну победу за другой. Скорбные цифры приводить не будем (см., например, раздел Tech/Science сайта CNN.com или июльский номер журнала PSM — там с картинками), суть в другом: наиболее интересные консольные проекты сосредоточены сегодня на PlayStation 2. Следуй же за мной, милый читатель, и я в клиповом, "рваном", монтаже покажу тебе игры, без которых в следующем году нам, владельцам PS2, обойтись будет никак нельзя.

Blade II, X-Men: Wolverine's Revenge, Minority Report... Производители этих продуктов исправляют историческую несправедливость: почему, спрашивается, Max Payne не мог отбросить "ингрэмы" и вломить гадам кулаками по сусалам?! Антураж — по вкусу. Wolverine, кажется, выигрывает по очкам — умеет проделывать всякие интересные штуки посредством титановых когтей и передвигается куда более натуральным образом, чем его соседи по парте.

Lord of the Rings: The Two Towers — один из главных PS2-эксклюзивных проектов современности. Вокруг Легалайза (на самом деле это не он, но нам с вами, взрослым людям, это и не важно, верно?), кинематографично рубящего орков мечом, в реальном времени происходит чудовищное по масштабам побоище. Погружение в битву — полное. Как такое можно было срежиссировать, не ясно. Вот Легалайз швыряет противника оземь, подбрасывает меч в воздух, перехватывает на лету и с хрустом вгоняет лежащему непосредственно в брюхо. Вот перерезает очередному недотепе кинжалом горло и, не глядя, отбрасывает труп в сторону, поворачиваясь к следующему уродцу. Фантастика. Буржуазные тематические издания определяют игру как "Final Fight meets Golden Axe", но я скажу вам больше: это главная мясорубка сегодняшней игроиндустрии. Blade of Darkness нервничает.

Virtua Fighter 4, Tekken 4, Soul Calibur 2 и их чумазый подмастерье Mortal Kombat 5 — для любителей развлечений особого рода. Все выходят до конца 2002 года.



Наводит последний мэйк-ап перед выходом на сцену Shinobi — ремейк одной из величайших игр 16-битной эры. Пробежки по стенам небоскребов современного Токио, знаменитый ninja dash, когда герой размазывается в воздухе, устремляясь к удивленным противникам, — ninjas, beware!

Простой перечень главных проектов Capcom: Devil May Cry 2, Maximo 2 и будущая любимая игра Фрага С. Red Dead Revolver.

Исключительно консольные изделия LucasArts многочисленны, но обойтись нельзя только без RTX Red Rock и Gladius. Первая игра — трехмерные марсианские action/adventure-похождения "эксперта по радикальной тактике" со сказочным именем Eugene Zeno "E.Z." Wheeler. Думайте об инопланетной версии Full Throttle! — и будете не слишком далеки от. Gladius — другая история. Тип игр, которым, вообще-то, на роду написано проживать на ПК: сюжетная РПГ с пошаговыми боями и поэтапным развитием персонажей, где мы выступаем в роли своего рода менеджера, Дона Кинга банды бойцов: покупаем им обмундирование и оружие, организуем выступления, зарабатываем деньги. С той только оговоркой, что Дону Кингу, пожалуй, никогда не доводилось получать промеж глаз магическим мечом, рассыпающим вокруг себя зеленые искры. EXE

Андрей ОМ.

